本期焦点：CAPCOM五大PC新作图文资讯

6月中 售价10元

Popsoft www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第298期

大众软件®

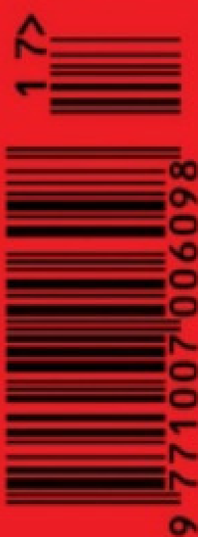
深度游戏

电脑应用与娱乐的第一选择



赠送人气大作《模拟人生3》精美海报 非卖品

BIOSHOCK 2


ISSN 1007-0060



本期重磅专题：
掌上革命：GAME BOY 二十年

特稿：“不插电”的游戏——桌面游戏纵横谈

在线争锋：AION，爱恨两依依/韩游10年，情意绵绵/海外运营的秘密/记一场“剑网叁”门派战
前线地带：生化震撼2/阿尔法协议/霸王Ⅱ
深度游戏：WLK奥杜尔攻城区攻略/模拟人生3
评游析道：《时空幻境》评论/E3，生存还是死亡？/你所不知道的极限视频/动力机甲艺术漫谈
攻城略地：《教父Ⅱ》与经典黑帮电影和游戏


本期攻城略地
黑暗地带


王者世界
ATLANTICA
拼到世界尽头
the9第九城市
www.ndoors.net
NDOORS
Copyright © 2009 NDOORS Corporation. All Right Reserved

梦想世界 在线
www.henhaoji.com
终身免费

寻梦记



梦想世界
情动初夏

梦想世界赠送3000元大礼包

新兵省钱 登陆即送：2009年3月5日之后新注册帐号的任何角色，头次登陆游戏即刻获得"超值新兵优惠大礼包"一份。

老兵得宝 回归可得：持续未登陆游戏时间≥30天的玩家，登陆后即可获得大量经验和抵用金补偿，并获得适合等级的装备套装包。

升级得神兽：等级≥30级的VIP玩家，每次升级都有机会获得"幸运兽角"，"幸运兽角"有机会兑换神兽。

多益网络
www.henhaoji.com
广州金山多益网络科技有限公司
官方网站：www.henhaoji.com 客服热线：020-61016870 客服邮箱:mxgm@henhaoji.com



责编手记

“L4D的热潮已经过去，只有冰河经常会念叨——你说这些人咋就不‘喂’了呢？其实大家是太忙，偶尔偷闲玩玩游戏是有的，但联机的时间确实没有了。”

我的朋友经常对我说，你的工作可真好呀，就是玩游戏。我只能哭笑不得地解释，当然解释了对方也未必信。

因为工作的原因，我们确实会比普通玩家更早地接触到各类新游戏，但就像厨师对各类美食可能会全无胃口一样，游戏见多了也会有审美疲劳的。请记住我的话——当游戏变成了工作，你能体会到的，也许就不再是放松和欢乐，可能是责任，可能是希望，可能是努力，可能是得意，可能是愤怒，可能是郁闷，也可能什么都不是……

所以，在编辑部里能流行的，大多是能联网对战的游戏，大家凑在一起联一局，在有限的时间里共同放松一下。就像之前大漠、小明他们反复提到的L4D，不过现在L4D的热潮已经过去，只有冰河经常会念叨——你说这些人咋就不“喂”了呢？俺还没有过瘾呢。编辑部里不再联机打L4D的原因是——大家在Suki美眉的倡导下，改联“大菠萝2”了。呵呵，开玩笑呢，其实大家是太忙，偶尔偷闲玩玩游戏是有的，但联机的时间确实没有了。

“不怕神一样的Boss，就怕猪一样的队友。”这句话好像是打“魔兽”那流行起来的，我副本下得不多，也不是指挥者，对这句话的理解还不是很深刻，但现在，又有一款游戏给我上了一课，让我深刻地体会到某些人在说这句话时绝望的心情，这款游戏就是——PES2009。

前一段，老爷电脑终于升级，把之前卡到不行的PES2009又装上，玩“绿茵传奇”模式，这电脑队友，绝对是带球必丢，过人是人过球不过，传球的时候估计是闭着眼，偶尔有灵光一闪，传出一脚好球或来上一脚漂亮的射门，那就像砸在玩家头上的馅饼一样。同样是这些队员，如果是你的对手，我就不说啥了，简直是半神下凡。用这种方式，增加游戏者的游戏难度，其实也挺无聊的。

说了半天游戏的事儿，现在言归正传，说说本期杂志。

桌游在国外有着不算短的历史了，但在国内还是新鲜事物，本期推出的专题《“不插电”的游戏，桌面上的精彩》，是尽我们所能，对国内与桌游相关的方方面面进行报导和讨论，希望可以开个好头，对国内的桌游业发展起到促进作用。另外，我们《大众软件》中旬刊，将从下期开始推出桌游专区，敬请大家关注。

还有，在Game Boy诞生20周年之际，我们制作了供GB迷们缅怀的《掌上游戏点阵革命——Game Boy二十年》专题，想想看，在我们的印象里，Game Boy始终代表着童年时代，想不到它已经20岁了。那些童年未曾有幸陪伴Game Boy度过的读者朋友们，我们在这篇专题里我们不仅介绍了Game Boy的历史，还介绍了有关于它的经典游戏，你们可千万不要错过呀。

在线争锋栏目里，也有好戏登台，《AION我爱你，AION我恨你》这篇文章里，作者异常理性地讨论了这款褒贬不一的游戏。《韩游10年，此情绵绵》以编年体的方式，辅以详细的资料，为我们梳理了这10年来韩国游戏的变迁。

攻城略地栏目中，除刊登了《教父Ⅱ》完全攻略外，还推出了回顾黑帮类游戏发展变迁的小专题——“黑道·游戏”，绝对值得一读。

是的，最后还有大漠小虾的栏目。曾经有个不怀好意的软盘众认为，中旬刊的目的就是累死小虾，这个目的的确达到了。请翻到前线地带、深度游戏和评游析道栏目看看吧，小虾累死以后那里就剩下了一页一页的空白！

Say
Say@popsoft.com.cn

你即将看到的热门游戏有
（按汉语拼音排序）

A
阿尔法协议；

B
霸王Ⅱ、半神；

C
重返神秘岛2、超越善恶2、赤壁；

D
刀剑英雄Ⅱ、地下城与勇士；

F
FIFA Online 2、辐射；

G
光环、孤岛危机、鬼泣4；

H
哈利·波特与“混血王子”、红色派系——游击队、黑暗地带、黑暗虚空；

J
剑侠情缘网络版叁、剑仙、纪元1404、街头霸王Ⅳ；

K
卡坦岛、卡卡颂、狂野西部——手足兄弟；

M
迷你忍者、命令与征服2——泰伯利亚之日魔兽世界——巫妖王之怒、模拟人生3、梦想世界；

N
怒潮；

P
破坏者；

Q
求生之路、QQ仙侠传；

S
丧尸围城2、生化尖兵、生化震撼2、神鬼传奇、时空幻境、失落的星球2；

T
天龙八部；

W
完美世界国际版、王者世界；

X
仙剑Online、现代战争2、逍遥传说、星际争霸Ⅱ；

Y
永恒之塔。

Z
战锤40000——战争黎明Ⅱ、争分夺秒、诛仙、致命车神、战争机器。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗 赵绮也
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 汪澎
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电 话 010-88135604、88135623
传 真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电 话 010-88118588-6106
传 真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印 刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年06月08日
定 价 人民币10.00元

版权声明

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏

@暴雪娱乐

@育碧软件

@美国艺电

@完美时空

P76 深度游戏重点推荐
纪元1404



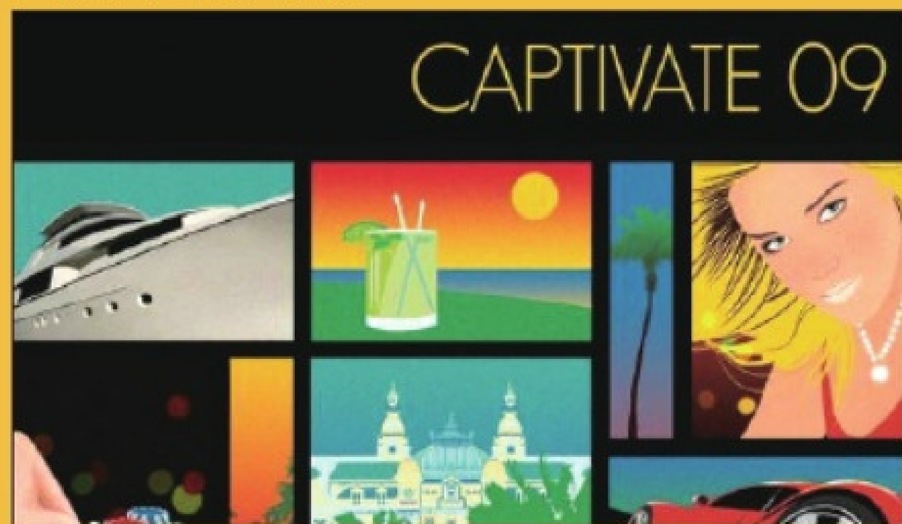
P12 专题企划重点推荐
桌面游戏的无限精彩

电脑游戏是桌面游戏的近亲，很多里程碑式的电脑游戏，如“文明”全是在其桌面游戏的版本上发展而来。近年来，搏智式桌游的兴起使得桌面游戏又焕发了新的青春。



P48 前线地带重点推荐
CAPCOM 5款PC大作预览

沙滩美女、豪华游轮，这里是摩纳哥的蒙特卡洛。这些标志性的特色，成了CAPCOM举办的游戏日——Captivate 09宣传画上的图案。



P35 在线争锋重点推荐
韩游10年，此情绵绵

以编年体形式回顾韩国网游10年来的变迁，翻开我们未曾注意的角落，正视那些往日的经典，是一次对产品的梳理，也是一次对市场的反思。

数字发行将使PC成为世界上最大的游戏平台。

——EA的首席财务官Eric Brown表示。近期EA表示将放弃用户到游戏商店付钱购买盒包游戏的PC游戏传统商务模式，而转为使用网络支付形式来进行的依赖于下载等的数字发布方式。



作为里程碑，其一是联盟间的协议形成，另一个是我们把经济体系完全交给玩家掌控。

——CCP在庆祝EVE Online六周年的公告中说。同时，CCP也宣布游戏的活跃注册玩家数量达到30万。

在2008 WWI（暴雪全球邀请赛）上获得的激活码，如果没有用在《魔兽世界》的资料片《巫妖王之怒》上，可以用来参加《星际争霸Ⅱ》的测试。

——暴雪的即时战略部门经理向玩家确认。《星际争霸Ⅱ》目前已开放Beta测试申请。

我们的虚拟经济增长远超于实体经济，这是一项非常非常棒的业务。

——林登实验室（Linden Research）首席产品官Tom Hale说。美国的《第二人生》（Second Life）是全球最大的虚拟经济体之一，其开发商林登实验室表示，《第二人生》今年的交易量有望增长39%，达到5亿美元。

2009的E3大会正会按计划进行，公共卫生组织将会采取适当的措施协助展会安全召开。

——ESA官方发言人Dan Hewitt称。定于6月2日～4日在美国洛杉矶举行的E3，为防止甲型H1N1流感影响大会的举办，已采取相应措施。



战争不是游戏！

——一美国反战团体在示威游行中打出的标语。美国军方在费城开设的美国陆军体验中心（Army Experience Center），配备了电脑、Xbox360游戏机等设施，希望借游戏机和摇滚乐来吸引年轻人入伍。一些退伍士兵和反战团体认为通过游戏方式体验到的战争并非真实的战争，要求关闭美国陆军体验中心。

不要玩、不要看，甚至不要想这个崩坏的战略游戏。

——GameSpot网站编辑Kevin VanOrd对《斯大林vs火星人》（Stalin vs Martians）的评价。他还批评这个游戏不好玩、不好笑，战略失败、任务失败、音效失败、技术失败。GameSpot将这款游戏评了1.5分。

Take-Two将继续保留《永远的毁灭公爵》发行权。

——Take-Two公司发言人Alan Lewis表示。发行商Take-Two终于决定停止赞助3D Realms开发《永远的毁灭公爵》，这款游戏已经开发了12年。3D Realms就此倒闭，随后，Take-Two一纸诉状将后者告上法庭，理由是未能按时完成游戏。





豪斯兄弟在做着托马斯·沃尔夫（美国小说家）一样的工作，对社会现状的细致描画如同巴尔扎克或者狄更斯。

——《辛普森》系列制片人，著名出版人Matt Selman如此评价GTA的创作者、Rockstar Games的创始人豪斯兄弟。

对我而言更重要的，是孩子们需要知道什么才是真正的吉他。

——歌手Prince接受采访时说。《吉他英雄》出版商Activision公司，希望出钱买下Prince作品的版权，被Prince回绝。Prince表示不满于他们通过《吉他英雄》获利数亿美元，却仅付给音乐人一点报酬。



居然是回合制！《辐射2》什么破烂！上当！

——S1著名的孙X如此形容大部分人第一次玩《辐射2》时的反应。他继续说：一般流程是这样，兴奋地安装了游戏，哦哦真不错，居然有4种安装选择，很贴心啊，而且不用破解就能玩。打开游戏，看了片头，嗯嗯，好像有点神作的感觉啊，有搞头，有搞头。建人物，啊，怎么这么多选择啊，挺麻烦的，不过为了神作，忍了忍了。进神殿，画面有点惨，不过毕竟是老游戏了啊，要求不能太多。看到第一只蚂蚁，咯嗒……

赞扬《辐射2》的有两种人：真心喜欢的和假装喜欢显示自己有内涵的，可惜的是后者占多数。

精灵星在众多玩家看来是个垃圾职业：任务没人要，副本没人要，很多玩精灵星的人都认为精灵星是可有可无的职业。

——来自某《永恒之塔》玩家的抱怨。请将思绪拉回WoW初期，把“精灵星”换为“猎人”再读一遍。



可能是因为加了身高调节选项之后，游戏角色的视线、接吻拥抱动作之类不好对准吧。

——《模拟人生3》增加了可以调节人物胖瘦的选项，但是仍然不能调节人物身高，而玩家纷纷表示影响不大。

不要玩！会沉迷！

——颇有创意的“塔防”游戏Plants vs Zombies以其出色的画面、精致的设计、适当的难度设置、优秀的音乐和音效以及动听的主题曲，获得了众多玩家的青睐，完全沉迷于其中的玩家给尚未接触该游戏的玩家提出了这样的建议。

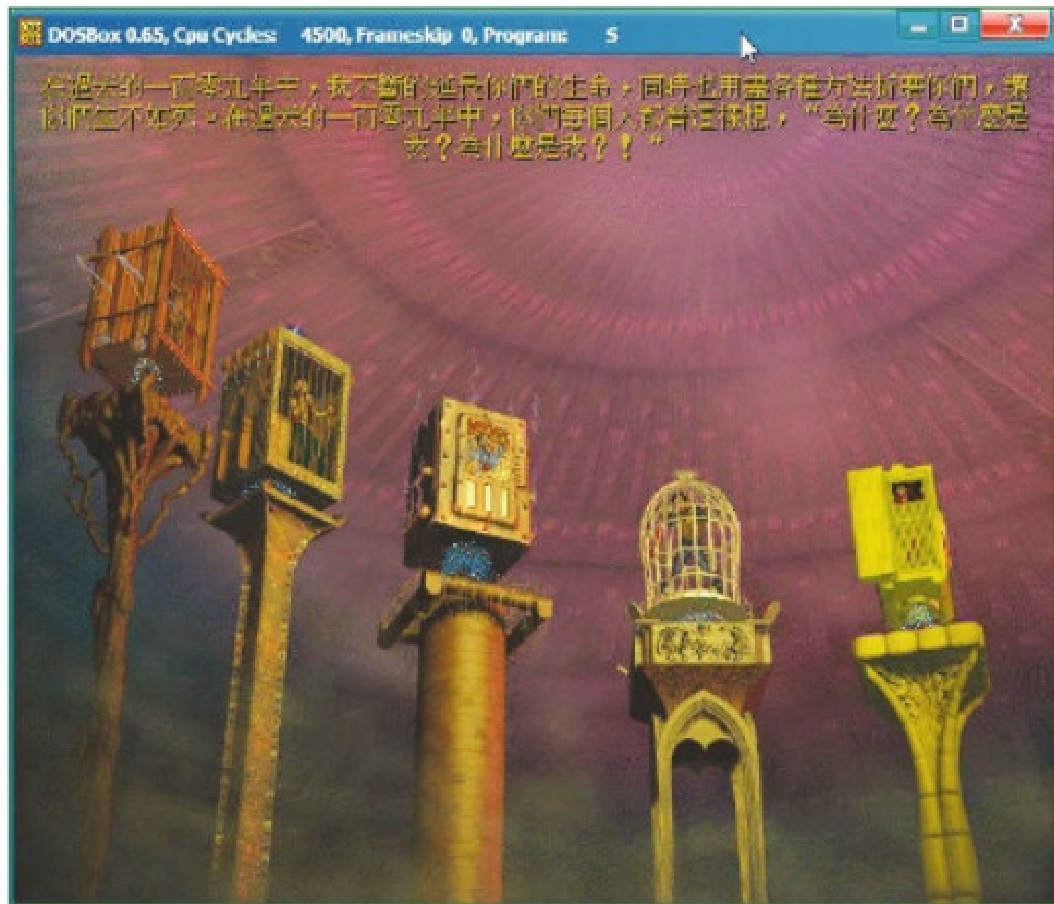


关于正版和盗版，说白了不还是物质第一性、精神第二性问题吗？就是占据10%财富的90%穷人里的贫富关系引发的问题。

——来自TGFC游戏业界综合讨论区的发言。围绕盗版和正版展开的话题总能在中文论坛里引起争议。

为什么现在玩游戏总是提不起兴趣？到底是个人品位高了还是游戏做得烂了？感觉好多都像半成品，还是怀念以前的游戏，总是令我欲罢不能……

——来自游戏网玩家的发言。回帖有三个方向：一是表示理解，二是表示楼主洗洗睡吧，三是表示不玩游戏又不会死。现在的玩家真是很成熟，也不得不承认，人，总是会变的。



为什么欧美以美女为卖点的游戏少？而日本以美女为卖点的游戏多？

——来自3DM玩友的帖子。这真是一个艰深的哲学问题，牵扯到宇宙万物的运行定理，说不定是外星文明对地球雄性生物的控制，就算是潜意识大师弗洛伊德也无法解答。大部分人对此回帖说，楼主别傻了，只是审美差异的问题。

迄今为止思想性最高的冒险游戏非《无声狂啸》莫属。

——来自冒险解谜游戏中文网（ChinaAVG）论坛的发言。美国科幻小说作家哈兰·艾里森于1967年在《如果》上发表了短篇科幻小说《无声狂啸》，次年获得雨果奖。1995年由作者亲自操刀改编为游戏并大获好评。在游戏中，作者创作了一个较为“光明”的结局，而原小说结局则作为Bad End出现。



PC Gamer
2009.5
《战地》回来了！

本期PC Gamer封面故事的主题是“战地”系列，文章在开头处就提出了以下这些问题：

电脑游戏的未来会如何？开发商们越来越小心谨慎，我们的期望却是越来越高。我们将如何买游戏？我们会为什么游戏而感动？我们的口味正在发生怎样的变化？这些问题对于开发商而言非常重要，因为一旦犯错，他们就会遭到淘汰。这也是《战地》小组所面对的问题，如何把握好尺度，带着少许“冒险”精神来开发一款既叫好又叫座的游戏？他们给出了3个答案：一是采用真实历史事件作为游戏背景的《战地1943》，但是相比它的前辈《战地1942》来说，各方面均提升有限，不过作为一个有点像MOD的作品，用于《战地1943》的开发资金也并不很多；二是《战地英雄》，这是一款免费的卡通射击游戏，加入了大型战争载具和等级概念，以及更多的自定义选项。“冒险”精神正是在这里得以体现，开发小组自信地表示这款游戏一定会取得成功，而且会成为“战地”系列中最受欢迎的作品；最后则是《战地——叛逆连队2》，但是这款游戏还没有开放试玩。

此外，值得一提的还有杂志关于《龙世纪——起源》的报道，针对游戏发售平台问题，文章在开篇处写道：谁在乎这个游戏是不是多平台发售？PC版终将最为耀眼。

接下来PC Gamer列举了“PC版为什么更加出色”的理由：更精细的画面表现、更多的特色内容、更出色更便捷的MOD、更方便的操作、Bioware的PC传统，最后一条是PC Gamer的呐喊，“因为我们就是这么说的！”


BioShock 2 multiplayer revealed
By James Orry - 08/05/2009 - 4:17pm GMT

Multiplayer experience to be handled by Digital Extremes.

2K Games today announced that it
Digital Extremes to develop the mul
BioShock 2. Digital Extremes is work
team at 2K Marin to develop what i
element that will enhance the lore a
universe.

"The fans asked for a multiplayer e
said Christoph Hartmann, president
delivering a multiplayer experience for BioShock 2 that features all
BioShock unique, we're holding ourselves to a high standard so tha
variety that fans of the BioShock universe demand."

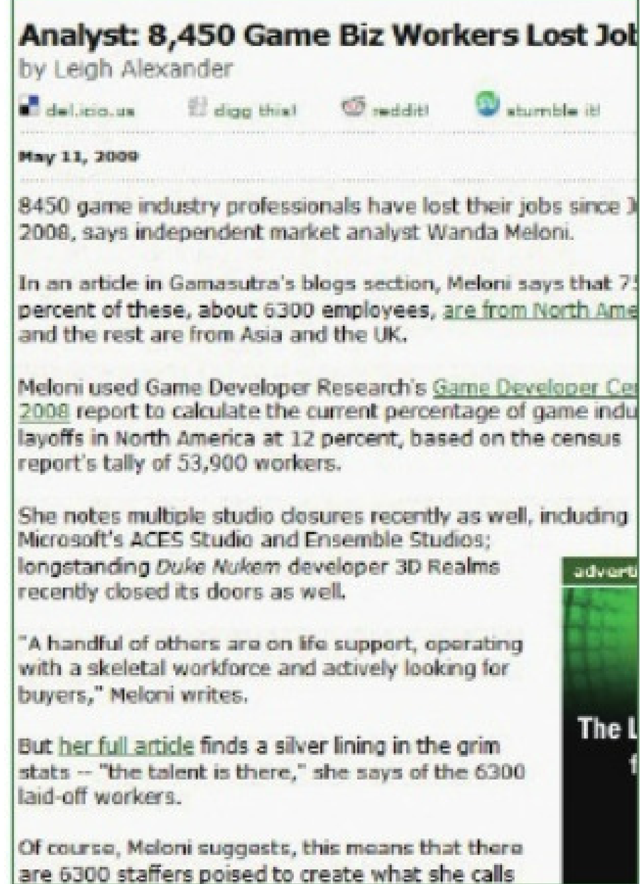
2K states that the multiplayer in BioShock 2 will provide a rich preq
the origins of the BioShock fiction. Set during the fall of Rapture, pl
Plasmid test subject for Sinclair Solutions, a premier provider of Pla
underwater city of Rapture that was first explored in the original Bi

Key features:

Evolution of the genetically enhanced shooter: Earn experience p
access to new Weapons, Plasmids and Tonics that can be used to
combinations, allowing players to develop a unique character that

Videogamer
2009.5.8
BioShock 2将提供多人游戏内容

2K Games近日宣布与Digital Extremes合作，共同开发BioShock 2多人联机游戏内容。目前Digital Extremes正与创意小组一起构筑世界观的基本要素，并表示将增强BioShock原作世界观的丰富性和科幻色彩。“很多Fans都希望体验到多人联机游戏的内容，于是我们便这么做了”，2K Games的总裁表示，“我们对自己提出了很高的要求，所以我相信一定能够保证作品的深度和多样性，以满足玩家们的需求。”


Analyst: 8,450 Game Biz Workers Lost Job
by Leigh Alexander

del.icio.us digg this! reddit! stumble it!

May 11, 2009

8450 game industry professionals have lost their jobs since J
2008, says independent market analyst Wanda Meloni.

In an article in Gamasutra's blogs section, Meloni says that 75
percent of these, about 6300 employees, are from North Ame
and the rest are from Asia and the UK.

Meloni used Game Developer Research's Game Developer Ce
2008 report to calculate the current percentage of game indu
layoffs in North America at 12 percent, based on the census
report's tally of 53,900 workers.

She notes multiple studio closures recently as well, including
Microsoft's ACES Studio and Ensemble Studios;
longstanding *Duke Nukem* developer 3D Realms
recently closed its doors as well.

"A handful of others are on life support, operating
with a skeletal workforce and actively looking for
buyers," Meloni writes.

But her full article finds a silver lining in the grim
stats -- "the talent is there," she says of the 6300
laid-off workers.

Of course, Meloni suggests, this means that there
are 6300 staffers poised to create what she calls

Gamasutra.com
2009.5.8
8450名游戏工作者失业

根据分析师Wanda Meloni的报告，从2008年7月起截至目前，已经有8450名专业游戏工作者失去了工作。这部分失业者中有75%，约6300人来自北美，其余则来自亚洲和英国。不过Meloni最后写道，这些失去工作的游戏研发人员，也许将在沉默中引发着一次发生在游戏界的“文艺复兴”，那些被解放的崭新创意将会在新的工作室绽放，并以此来弥补目前游戏业界普遍缺乏的创意、长远的目光和冒险的勇气。

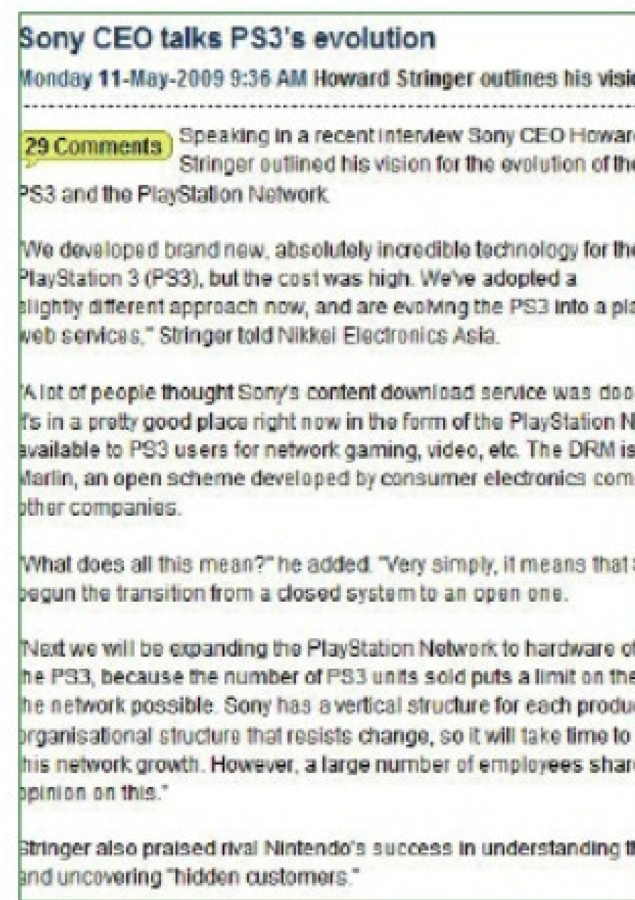

GDC Canada: Eidos Montreal Talks Thief 4
Could the stealth franchise see its next sequel on a next-gen conso
by Ryan Geddes READ MY BLOG

May 12, 2009 - In February 2007 an ailing Eidos announced that it would embark on a three-year plan to found a Montreal studio that would house three brand-new development teams. The fledgling office would be tasked with creating new AAA titles that would help lead the company back into its rightful place as one of the world's premier videogame developers.

It's no easy task, but it's one that the new studio's General Manager, Stephane D'Astous, seems up to. We sat down with the energetic D'Astous at the inaugural Gar
Developers Conference: Canada in Vancouver this week to talk about Eidos
plan as it relates to the global company's newest big game announcement

IGN.com
2009.5.11
《神偷4》开发计划得到确认

Eidos蒙特利尔分部证实正在开发《神偷4》，开发网站上拼写为“Thi4f”，同时正在进行的项目还有《杀出重围3》。Eidos蒙特利尔分部总经理Stephane D'Astous在官网上表示：“目前《神偷4》的开发进度还处在起步阶段，不过这将是一个让人感到惊奇的、充满野心的项目，我们非常期待它的出色完成。透漏一些游戏中的细节还为时尚早，我们现在的主要工作是招兵买马，并且扩充核心队伍。”


Sony CEO talks PS3's evolution
Monday 11-May-2009 9:36 AM Howard Stringer outlines his visio

29 Comments

Speaking in a recent interview Sony CEO Howard
Stringer outlined his vision for the evolution of the
PS3 and the PlayStation Network.

"We developed brand new, absolutely incredible technology for the
PlayStation 3 (PS3), but the cost was high. We've adopted a
slightly different approach now, and are evolving the PS3 into a pla
web services," Stringer told Nikkei Electronics Asia.

"A lot of people thought Sony's content download service was doo
It's in a pretty good place right now in the form of the PlayStation N
available to PS3 users for network gaming, video, etc. The DRM is
Marlin, an open scheme developed by consumer electronics comp
other companies.

"What does all this mean?" he added. "Very simply, it means that S
begun the transition from a closed system to an open one.

"Next we will be expanding the PlayStation Network to hardware ot
the PS3, because the number of PS3 units sold puts a limit on the
the network possible. Sony has a vertical structure for each produc
organisational structure that resists change, so it will take time to
this network growth. However, a large number of employees share
opinion on this."

Stringer also praised rival Nintendo's success in understanding th
and uncovering "hidden customers."

Computerandvideogames.com
2009.5.11
PS3技术将得到革新

索尼CEO Howard Stringer最近透漏了有关PS3和网络平台的一些新想法。“PS3机能虽然强悍，但也令我们为之投入了数目不菲的研发资金，现在我们计划采用一个略有不同的办法：把PS3打造为一个网络服务平台。很多人也许会认为我们提供内容下载服务不会得到什么好结果，但事实是PS的网络服务却相当不错。”Stringe强调：“索尼已经开始这一过渡，并且将从封闭变得更加开放。”

Runic Games谈《火炬之光》

■原文载于Gamastura.com ■翻译 zoanthropy

随着旗舰工作室的倒闭，作为旗舰创始人之一的Max Schaefer又重新组建了新工作室Runic Games。Max Schaefer不但是前旗舰的核心成员之一，同时也拥有曾供职于暴雪的履历，并且是Diablo的创始人之一，目前Runic Games的员工主要来自前旗舰西雅图分公司。Runic Games还招揽来《黑暗史诗》（Fate）的设计师Travis Baldree，以及部分前旗舰工作室开发的第二款作品Mythos（Diablo风格网络游戏）的开发人员。

旗舰解散后，当大家好奇Mythos是否归于Runix Games时，曾与旗舰卷入知识产权纠纷的韩国软光（Hanbitsoft）宣布将全盘接手Mythos。Runic Games则透漏有可能将旗下新产品《火炬之光》（Torchlight，以下简称TL）的代理权交与中国完美时空之手。据悉该游戏的风格仍为Diablo-like。“TL是一款动作RPG，我们现在的心情和开发Mythos时有些相似。”Schaefer表示，“因为游戏风格相近，所以唤起了我们当时的创作热情，而且这里有很多曾经从事过Diablo开发工作的人员。”

当然，Schaefer极力强调，不管是画面风格还是游戏氛围，TL和Diablo将是迥然不同的，不过游戏开发者期待有一些东西将会与Diablo保持一致，“我们希望玩家能够不由自主地进入一个又一个房间，鏖战一个又一个地城，并且得到那些酷毙了的装备，这时玩家抬头一看，哎呀，已经凌晨3点了。”“如果可以将我们的游戏风格和他们的运营经验联合起来，这将是一个无与伦比的组合。”

免费模式是未来趋势

中国运营网络游戏的方式已经逐渐成为整个亚洲的网游产品商业模式所效仿的对象，Schaefer表示：“我认为，有关网游的盈利模式，亚洲正在引领世界的潮流。”“我们觉得，在不远的将来，道具收费模式会成为网络游戏商业化运营的标准模式，包括在美国和欧洲。它最初只是一种打击盗版、私服的方式，不过现在我们发现它确实拥有非常出色的优势。”

Schaefer说，他们的直觉意识到网络游戏的传统付费模式存在一些问题，不光是因为它限制了注册玩家数量，更是因为这种模式会将玩家困在某款游戏里，为了已经投入的金钱而不得不坚持到游戏“玩完”。

“道具收费模式可以让玩家在游戏选择上拥有更大余地，如果不想玩了，就可以轻松把它扔到一边，而不用再付出额外的任何东西，玩家可以自己来决定与一款游戏的交互程度。”

对于TL，Runic Game提出了一个非常有意思的策略：在网络版正式推出之前，将在今年于美国和欧洲发布单人版的TL。“这是一种试水的方式，让人们关注这款游戏。”Schaefer解释说，“这会让团队拥有一次发行经验，并且把招牌打出去，让玩家了解到TL，并且期待网络版中的新内容，我们已经开始着手进行相关工作。”

免费模式和游戏平衡

TL想成为一款“核心玩家”的游戏，可是这种核心玩家已经开始抵触这种商业运作模式，Schaefer是否对此感到担忧？

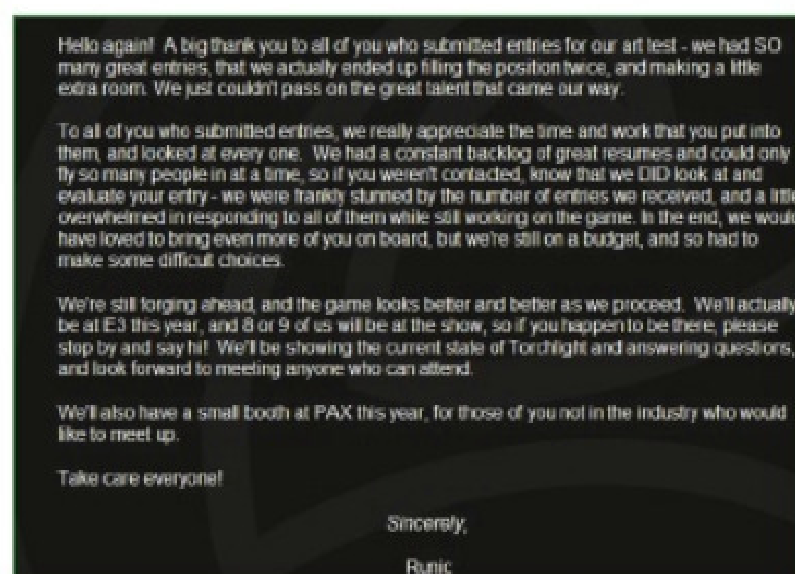
“首先，核心玩家只对他们关注的游戏认真，根本就没有方法去赚他们的钱，”Schaefer笑着说，“其实这完全依赖于你如何实现这种模式。假设有一款免费游戏，以贩卖道具盈利，但是如果你不花上大把大把的金钱，这个游戏就没法玩下去，那么玩家肯定不会买账。”“允许玩家通过购买道具把自己打造成无敌角色同样不是好办法。”Schaefer说，“你卖的东西必须有意思、有用处，但是不能造成让新手玩家无法顺利进行游戏，你必须去关注细节，把握住游戏，而不是仅仅凭想当然去做。因为玩家会看穿你，核心玩家对游戏的了解远比你要高，这是一个很巧妙的平衡。”

在开发Mythos时，团队就已经做了很多如何在不影响游戏平衡的前提条件下进行道具贩卖的尝试，比如曾经开发过一张收费地图，它将指引玩家前往一个可以提供更好掉落的特殊地城，或者可以提供更多经验的敌人的区域。

“最酷的是，只要一个玩家购买了这地图，就可以带着他的团队和朋友一起前往。”Schaefer说，“我们会将类似的思路带到TL中去。”



Mythos是不是很像Diablo？



Hello again! A big thank you to all of you who submitted entries for our art test - we had SO many great entries, that we actually ended up filling the position twice, and making a little extra room. We just couldn't pass on the great talent that came our way.

To all of you who submitted entries, we really appreciate the time and work that you put into them, and looked at every one. We had a constant backlog of great resumes and could only fly so many people in at a time, so if you weren't contacted, know that we DID look at and evaluate your entry - we were frankly stunned by the number of entries we received, and a little overwhelmed in responding to all of them while still working on the game. In the end, we would have loved to bring even more of you on board, but we're still on a budget, and so had to make some difficult choices.

We're still forging ahead, and the game looks better and better as we proceed. We'll actually be at E3 this year, and 8 or 9 of us will be at the show, so if you happen to be there, please stop by and say hi! We'll be showing the current state of Torchlight and answering questions, and look forward to meeting anyone who can attend.

We'll also have a small booth at PAX this year, for those of you not in the industry who would like to meet up.

Take care everyone!

Sincerely,

Runic

Runic在官方网站上表示将参加今年E3



Runic放出的TL截图



Runic在北欧古代文字里有“符文、魔咒”的意思

韩国网游月度回顾

■安徽 牙牙

韩国规模最大的电玩展G2009将于11月中旬于曾经举办过2002年世界杯的抽签仪式的釜山BEXCO展览馆举行。该展览由韩国文化体育观光部、釜山政府等共同赞助，预计将会有50家以上的游戏厂商参加展览。去年的展览中最大的赢家应该是《永恒之塔》，而今年会有哪些游戏胜出呢？

关于韩国电玩展

官方在发布电玩展日期的同时，也对展览内容进行了预告：与去年在首尔举办的展览的最大区别是，本次展览的新主题所强调的是多平台的科技技术应用，虽然展览的核心仍是网游产业，但同时也为IPTV、手机网游、智能手机平台应用等科技项目预备了展位，这一改动可以满足网游玩家与运营商之外的一部分用户与买家的需求。参展的网络游戏包括了角色扮演、第一人称射击、动作类、竞速类、休闲类等玩家耳熟能详的游戏类型。鉴于韩国网游现在的地位，相信本次展会将会吸引众多来自全球的玩家的参与。因网游产业受到韩国政府支持的特殊地位，举办方还将为参加展览的客户在住宿与交通上提供方便，参加展览的玩家如果在官方指定的酒店入住能享受到大幅度的折扣，乘坐韩国的高速铁路与飞机的用户也可以享受优惠，相信这些措施会让参展者切实感受到举办方的热情，从这个细节也可以看出韩国对游戏产业的重视程度。

3D冒险岛

NEXON的横版动作网游的经典之作《冒险岛》几乎可以算是成功地开创了一个新的网游类型，虽然在现在看来游戏节奏显得有些点拖沓，而且画面有些粗糙，但这款游戏曾因上手简单与打击感痛快而风靡一时，也引来了接踵而至的模仿者。现在，曾参与《冒险岛》开发工作的团队又制作了一款Kavatina Story，这是一款3D画面的横版动作类网游，游戏的视角依然是固定的，玩家所操作的角色可以在前后两层场景中进行切换，这在格斗游戏中相当常见。从官方公布的视频来看，这款游戏的操作有一定难度，但爽快感仍然出色，值得喜爱横版动作类网络游戏的玩家关注。

剑灵

不得不承认，韩国游戏行业的美工水平确实在处于世界领先水平，而NCsoft就是一向以游戏画面技术见长的网游厂商，从《天堂Ⅱ》到《永恒之塔》，网游的游戏画面又经历了一次飞跃，《剑灵》也是一款MMORPG，其宣传攻势早已展开，从公布的视频来看，这款游戏的画面技术又有了新的突破。人物造型的精致程度和游戏镜头的出色表现完全不同于目前市面上主流游戏中常见的设定。游戏的光影效果、人物动作、打击力度等等同样非常出色。本月NCsoft将公布该游戏的职业设定、生产系统、任务系统等细节。

极速雪橇犬

NEXON公司将在这个炎热的夏季推出一款风格清新的网游《极速雪橇犬》，该游戏的重点是雪橇犬“哈士奇”养殖系统。玩家将在游戏中扮演一个雪橇犬训练师，乘坐着自己训练的雪橇犬拖拉的雪橇在游戏中的冰雪世界中冒险。通过这款游戏，玩家可以了解到培养雪橇犬的辛苦，也可以建立自己的雪橇队完成游戏中NPC派发的商业任务，还可以与游戏中其他的玩家组成探险队伍，到雪山的深处探宝。

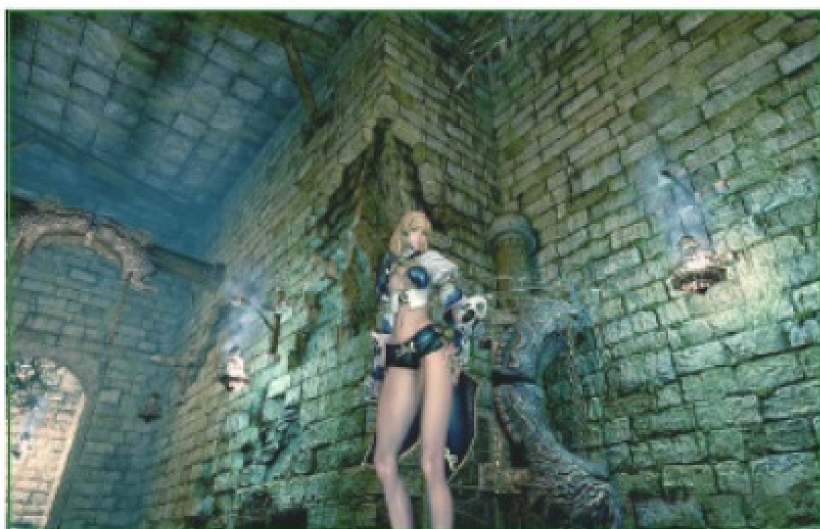
Iris Online

Iris Online是一款融合了塔罗牌元素的MMORPG，根据官方公布的信息，玩家每次进入游戏中的“副本”，所接触到的冒险环境将取决于塔罗牌占卜的结果，即意味着将有多种不同的组合。此外游戏中还设置有可允许整个服务器玩家共同参与的世界级的超大型副本，并且有着与规模相对应的丰厚奖励。游戏的任务系统也很有新意：玩家可以随意组



Kavatina Story中的怪物


Kavatina Story中的法术系角色


《剑灵》游戏画面精致得如同高清电影


《剑灵》有着无与伦比的光影效果


《极速雪橇犬》人物设定

合任务道具，以此主导任务剧情的发展，并且可以借此开启隐藏任务或高阶任务，以此获得更多的任务奖励。除了一些常规任务，游戏中还存在“地图任务”，需要整个地图中所有玩家协力达成一定的条件，由此开启一些新地图、新任务等等。游戏目前处于测试阶段，但已经公布了不少资料，从游戏的截图来看，画面走的是“萌”系的路线。

丝路传说2

《丝路传说》曾经凭借游戏中宏大的欧、亚大陆文化交融的背景吸引了很多玩家，尽管游戏的运营过程并不顺利，但仍带给玩家许多美好的回忆。目前《丝路传说》的原开发小组正在积极筹备《丝路传说2》的开发工作，据悉，2代依然是以我国的丝绸之路为背景，以中国、波斯、罗马等文明的璀璨文化为核心。官方宣布将在近期公布游戏的一些细节，同时把游戏开放测试的日期定在了2011年。

体育类网游

体育类网游，尤其是传统的体育类网游很少得到玩家青睐。4月中旬曲棍球运动类网游SlapShot宣布停运，该游戏的寿命只有短短半年的原因之一很可能是夸大了曲棍球运动中的肢体冲突——相对于游戏中的暴力元素，其中真正属于曲棍球运动的内容实在是太少了。SlapShot并不是韩国第一款停运的体育类网游，甚至不是第一个停运的曲棍球类网游，当然它也不会是最后一个。目前，NEXON公司旗下的足球网络游戏Kick Off也即将停运。但黯淡的前景并未阻碍厂商前进的脚步，《街头篮球》的兄弟《街头足球》在5月中旬开始测试，厂商宣称“将给玩家带来一个真实的足球世界”。但在FIFA Online 2广告猛烈的攻势下，其会受到何种影响还是未知。

TGO

Onnet公司于近日宣布了新的网游开发项目，宣称这部目前只有项目名称的网络游戏“TGO”是将继承Shot Online名气的高尔夫球网络游戏。据说将由来自世界各地，而不仅仅是韩国本土的开发者参与开发工作：TGO的开发工作将主要由Onnet美国分公司负责，策划工作则是由澳大利亚的物理学博士负责。图像引擎编写等工作则是在中国和韩国由Shot Online的初期开发小组负责完成。Onnet美国分公司的CEO Kevin Kim表示，通过6年来开发Shot Online并在全球长期运营的经验，公司足以开发出全球顶级的高尔夫网络游戏，新游戏将具备和Shot Online不同的魅力和更高的游戏性。

Battle Rohan

Battle Rohan是一款空前强调PvP元素的网络游戏，早在游戏初次公布的时候，厂商就以“游戏特有的经济模式和集团活动”为卖点进行宣传，之后更是将游戏的侧重点逐渐偏向以不同种族的利益矛盾为核心的阵营战。“只要度过新手阶段，到达10级就能参与玩家间的PvP活动，并且从PvP活动中得到的收益将远远超过‘打怪练级’。”就就是游戏的设计思路。在这些之外，游戏的宣传部门又将知名度颇高的电影的经典海报做了一些修改，以此来让游戏中的人物形象更加深入人心。P




《哈士奇快递》雪橇行进中


Iris Online游戏截图


Iris Online游戏人气较旺


SlapShot游戏画面

E3，E3

■本刊特约记者 Jump

又到了期待E3的季节。

自从2006年宣布改革为媒体峰会之后，E3便不再向大众开放，而2007、2008年的E3规模已是一年不如一年。缩减规模也好，邀请准入制也好，总之普通玩家肯定会被挡在曾是一年一度全球范围内规模最大的游戏盛会的大门之外。但是，玩家们在这些年间养成的习惯可不是说改就能改的，每年到了初夏时候期待E3已经成了玩家的一种生活态度，哪怕失去了E3，每到初夏盛会前夕那种隐约的兴奋感已经是刻在玩家行为模式里挥之不去的痕迹了。尽管规模一再缩减，E3也仍然是游戏业界最大的“爆料”会。即使是去年沉闷无比、一塌糊涂，如同沙漠一般贫瘠的微软发布会，也有Square Enix总裁和田洋一拍了拍Don Mattrick的肩膀，宣布了《最终幻想13》跨平台这样的爆炸性新闻。无论如何，事实证明了2007年之后E3的改革是失败的，要知道，不对大众玩家开放的E3不过是个缺乏特色的大型厂商媒体见面会（还是指定邀请的少数媒体）。没有炫目的展台，没有喧闹的音响，没有欢呼雀跃的玩家和火辣的展台女郎，谁还会愿意专程大老远跑去面对着一群压根儿不玩游戏、只会板着脸看柱状图的销售代表走过场呢？好在今年ESA终于开窍，终于不再发放那滑稽的邀请函——任何游戏分销商、零售商、平面媒体或者网媒络体代表，就算只是一个Blog写手，只要付得起500美元的通票，都可以注册参加今年6月2日到4日在洛杉矶国际会展中心举行的“E3 Expo展会2009 Ver 2.0”。洛杉矶和北京隔着9个时区，虽然国内玩家大多无缘亲历现场，但熬个通宵，在网上刷刷新闻，看看厂商发布会视频直播，约几位同好调侃一番，倒也算是自得其乐。

随着开展日期的临近，各种相关的谣言也甚嚣尘上，其中不乏颇有意思的重磅消息。最受关注的谣言仍然是关于微软次世代主机Xbox 360的：Twitter上名为GameFork的源头对本次微软参加E3的计划进行了大爆料，声称Xbox系游戏机将加入动作感应机能，代号为Xbox Fluid的微软摄像头体感游戏解决方案，与其说是像任天堂的Wii不如说更像是Sony的Eye Toy。由此看来，体感游戏或许已成为了业界的发展趋势，无论是红外感应（Wii），触摸（NDS、iPhone）还是重力感应（iPhone、G1等）都取得了巨大的成功，微软自然也不会放过跟风的机会。如果微软真的要以摄像头捕捉的方式推出动作感应系统，软件阵容和市场定价将很大程度上影响其最终业绩，面向传统核心玩家的Xbox 360将以何种市场定位来争取轻度玩家将是微软游戏部门下一步发展的关键。

《潜龙谍影4》跨平台的消息则是近年每届E3临近期间诸多谣言的保留项目之一。去年笔者的一位朋友就曾信誓旦旦地声称MGS4必定会在E3宣布跨平台的消息，据称该消息来自日本KONAMI开发部的某死党，而且Xbox 360版的开发已经进行了超过一年，证据绝对确凿云云。结果在去年E3上，大家将信将疑地守了一通宵，最后发现Old Snake还是静静在蓝光PS3上抽着烟，倒是Square Enix耐不住寂寞，爆出了《最终幻想13》跨平台的消息，让友人十分尴尬。而今年，各路媒体继续爆炒MGS4跨平台的谣言，而且比往年说得更加有板有眼。同样来自GameFork的消息声称MGS4的跨平台版本将在本届E3的微软发布会上公布，副标题是Oxide（氧化），Xbox 360版本的测试已经进行了数个月，万事俱备只待公布了。谣言中并没有提到MGS4是否会跨平台到PC上，也没有提到Xbox 360版需要使用多少张DVD来容纳原本塞满了一整张蓝光光盘的游戏数据。同一个谣言传上几百遍，多少都是有一些真实度的，况且为了收回开发成本，MGS4跨平台也是合情合理的事。如果MGS4真的出现在Xbox 360主机上，且不论微软和索尼谁将在次世代主机大战中争到第二的位置，至少微软可以宣布他们攻陷了索尼在PS2时代引以为豪的第三方游戏阵容中最后的一座堡垒，成为新一代的游戏业盟主了。

之所以特别关注微软，还是因为其Xbox 360主机上华丽游戏的阵



这是E3的旧Logo，新的E3标志略有不同



往年E3的盛景可否再现？



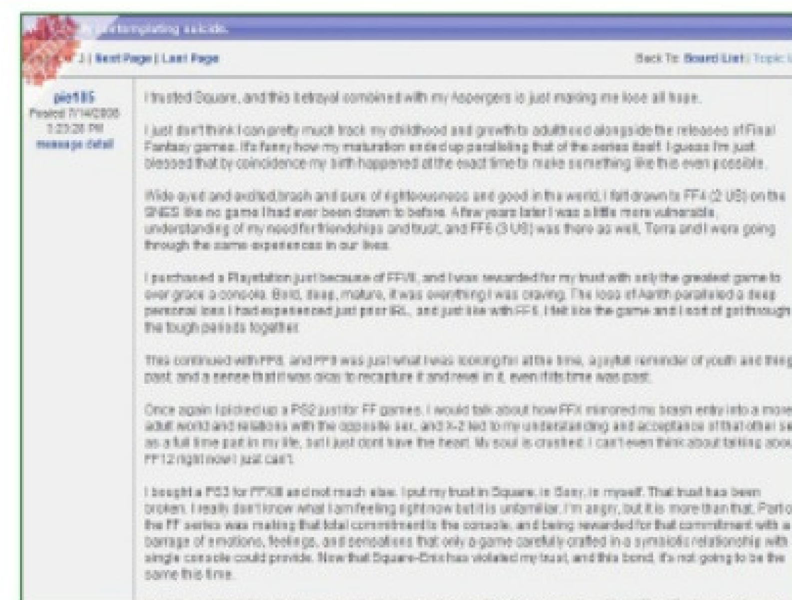
微软的官方游戏杂志Games for Windows

容中有相当一部分都是有PC版本的。微软将在E3上展出的一些重量级游戏作品的续作，包括《质量效应2》《生化震荡2》《分裂细胞5：断罪》《失落星球2》等，都很有可能会发售PC版。《阿兰·维克》（Alan Wake，《英雄本色》开发组历时3年打造的恐怖解谜游戏作品）《全面通缉》（All Points Bulletin，《侠盗猎车手》系列创始人David Jones新作，网游版GTA，由韩国公司Webzen发行）等新作也十分值得关注。Games for Windows和Xbox 360是微软野心勃勃的游戏业计划中一脉相承的两个重要分支。随着次世代游戏主机大战进入后期，越来越多的次世代主机游戏大作也将出现在PC平台上，而且往往PC版本因为机能的优势将获得更好的图形效果和游戏体验。看到上面的游戏阵容，你是否产生了购买一支Xbox 360手柄然后翘首期待PC版的想法了呢？

让PC玩家们失望的是，尽管Activision已经宣布回归本届E3，但旗下的暴雪似乎并不打算参展。作为目前PC平台上最富盛名的开发商，有了自己的展会BlizzCon的暴雪现在心气也高了不少。尽管E3回归传统，但暴雪貌似还不打算在今年回归E3大展，期望看到暴雪蓝色展台的玩家们只能失望而归。《星际争霸Ⅱ》早些时候在北美进行了Beta测试，《暗黑破坏神Ⅲ》的开发工作则据说是遇到了瓶颈，这些作品在今年的E3上都无缘得见，暴雪的粉丝们恐怕还是只能耐心等到今年晚些时候在阿纳海姆会展中心举行的BlizzCon了。由于暴雪的缺席，展会上的PC独占游戏阵容显得有些单薄。微软加入游戏主机战团后愈发轻视PC平台的原创游戏，在《光环》和《战争机器》成功瓜分了FPS/Shooters游戏后，现在PC上真正有优势的独占游戏类型恐怕只剩下RTS和大型网游了。对于前者，微软已经表现出将RTS游戏带上主机平台的极大期望，尽管《光环战争》逼死了Ensemble，而且直到最后也没鼓捣出什么东西，说明了至少现在的主机操作方式还是不能提供完美的RTS游戏体验。而后者，前有PS2、DC时代《最终幻想11》《梦幻之星在线》开头，后有今年来不断完善的家用主机网络平台（Xbox Live，PlayStation Net）及部分利用网游联机要素大获成功的游戏个例（如《怪物猎人》系列，即将上市的《失落星球2》据说也将采用该系统），微软也进行过通过Xbox Live让对战游戏的主机版和PC版互连的尝试，虽然目前还不太成功，但在如此的大趋势下，PC网络游戏的“沦陷”想必也是迟早的事情。毕竟现在游戏主机大规模占领客厅，和舒舒服服的陷在沙发里拿着无线手柄在大屏幕电视上玩着火爆的游戏相比，端端正正坐在电脑桌前打游戏的行为确实显得有些过时。

在05年E3上，PS3靠着《杀戮地带2》《铁拳6》等令人咂目结舌的宣传片着实火了一把。结果转眼到了2006年，在微软靠着《战争机器》的出色画面表现而人气高涨时，索尼公布的PS3上几个可实机操作的游戏却因为和之前公布的宣传影像有着太大的落差而遭诟病。并不出色的性能加上高昂的价格让与会者们大跌眼镜，笼罩在PS3头上的光环仿佛一夜褪去。在波澜不惊的2007年E3上，索尼公布了被骂“骗钱”的PSP2000，而重点宣传的PS Home迟迟不见身影，大肆渲染的Game 3.0也只剩下一个“玩票”的概念。到了2008年，E3又惨遭《最终幻想13》跨平台消息的重创，近几年索尼在E3上实在是没有留下什么美名。今年索尼的E3八卦是关于PS3改良版和传说中的PSP后继机型PSP Go！的。PlayStation系主机历来有推出“轻薄改良版”的传统，PS3也不会例外，机体改进同时降价应该是索尼迟早会打的一张牌，唯一的悬念只在于索尼会不会在今年E3宣布这个消息罢了。而PSP Go！的消息则是早就在网络上满天飞了，虽然PSP是一台设计优秀的掌机，但还是在与任天堂DS的正面较量中败下阵来。根据在网络上“泄漏”出的设计图，PSP Go！将采用滑盖设计，搭载触摸屏，去掉了失败的UMD光驱设计，整机也变得更加圆滑。加入体感触摸是掌机游戏的大势所趋，索尼也终于后知后觉的加入了触摸阵营中，只是不知索尼将如何处理新版触摸机和旧版非触摸机之间游戏的兼容问题。

读者们拿到本期杂志的时候E3应该已经结束了，上文中的业界谣言哪些在本届E3上成为了事实，又有哪些是毫不靠谱的臆测，各位看官不妨笑过就好。重要的是，本届回归传统的E3能否在走了两年的下坡路后回到正轨，重新成为全球游戏玩家一年一度的共同盛会，如旧日一般给我们带来更多的惊喜，如此的E3才值得我们期待。


I trusted Square, and this betrayal combined with my Aspergers is just making me lose all hope.

I just don't think I can pretty much track my childhood and growth to adulthood alongside the releases of Final Fantasy games. It's funny how my maturation ended up paralleling that of the series itself. I guess I'm just blessed that by coincidence my birth happened at the exact time to make something like this even possible.

Wide eyed and excited, brash and sure of righteousness and good in the world, I felt drawn to FF4 (2 US) on the SNES like no game I had ever been drawn to before. A few years later I was a little more vulnerable, understanding of my need for friendships and trust, and FF6 (3 US) was there as well, Terra and I were going through the same experiences in our lives.

I purchased a Playstation just because of FFVII, and I was rewarded for my trust with only the greatest game to ever grace a console. Bold, deep, mature, it was everything I was craving. The loss of Aerith paralleled a deep personal loss I had experienced just prior IRL, and just like with FF6, I felt like the game and I sort of got through the tough periods together.

This continued with FF8, and FF9 was just what I was looking for at the time, a joyful reminder of youth and things past, and a sense that it was okay to recapture it and revel in it, even if its time was past.

Once again I picked up a PS2 just for FF games. I would talk about how FFX mirrored my brash entry into a more adult world and relations with the opposite sex, and X-2 led to my understanding and acceptance of that other sex as a full time part in my life, but I just dont have the heart. My soul is crushed. I can't even think about talking about FF12 right now I just can't.

I bought a PS3 for FFXIII and not much else. I put my trust in Square, in Sony, in myself. That trust has been broken. I really don't know what I am feeling right now but it is unfamiliar. I'm angry, but it is more than that. Part of the FF series was making that total commitment to the console, and being rewarded for that commitment with a barrage of emotions, feelings, and sensations that only a game carefully crafted in a symbiotic relationship with a single console could provide. Now that Square-Enix has violated my trust, and this bond, it's not going to be the same this time.

FF13跨平台的消息公布后，曾有玩家发表了一封长信扬言要以自杀抗议SE的行为


FF13女主角之一



很有可能跨平台登陆Xbox 360甚至PC的MGS4



网络上流传的PSP Go！设计图



“不插电”的游戏，桌面上的精彩

■策划 本刊编辑部
撰写 君子不器 naeb 蓝星

引言

各位玩家，最近玩什么游戏呢？电脑上？掌机？还是家用机？还是桌游？……什么是桌游？

桌游全称桌上游戏，也称桌面游戏，由英文Board game意译。泛指在桌子上玩的游戏，倡导“不插电”、面对面等理念，是当下年轻人的新宠。

有种说法认为：从有人类文明开始就有了桌面游戏，几乎在各种古文明甚至某些史前文明中都可以发现桌面游戏的痕迹。对于这种说法，就像现代足球，是否起源于中国古代的“蹴鞠”一样，我们不必过去较真。现代桌面游戏的复兴起于20世纪初期，随着西方国家里中产阶级的形成而兴起。这一人群有着可供休闲消费的时间和金钱条件并且受过良好的教育，他们理所当然的成为这一游戏方式的接受者，这种游戏模式在二战后更加流行。电脑游戏是桌面游戏的近亲，很多里程碑式的电脑游戏象“文明”全是在其桌面游戏的版本上发展而来。随着电脑游戏的兴起，桌游有着衰退的迹象，直到近年来搏智式，也被称为德国式策略桌面游戏的兴起使得桌面游戏又焕发了新的青春。

对于中国玩家来说，大富翁、强手棋，小时候没玩过，也应该听说过的吧，一张大的硬纸板、纸制钞票、塑料房子、六面骰子，大家买地皮、盖旅馆。它是近代的桌游鼻祖，而中国的传统棋类——中国象棋、围棋以及世界其他古代文明中的棋类游戏，都可以称作桌游，但是今天我们要讨论的桌游，则是强手棋（Monopoly）出现后，在这几十年来迅猛发展的桌上游戏。

国际上对游戏的分类

在国外，对游戏的释义上，分类比较完善，比如运动游戏（Sport game）、视频游戏（Video game）、桌上型游戏（Tabletop game）等等。而我们今天所要说的桌游（Board game）只是桌上型游戏（Tabletop game）的一种，但由于Board game在Tabletop game中占主要部分，所以甚至在国外，都不再使用Tabletop game这一提法，而是用Board game作为一种统称，并将Card game、Dice

game等等都算在桌游内。比如著名的桌游资料站BGG（www.boardgamegeek.com），就是取其广义，而在具体介绍桌游时，Board game则作为版图游戏，成为一个分类，与卡牌游戏、骰子游戏、集换式游戏并列出现。

国外桌游业的发展

桌游在近代的起源，毫无疑问的是我们最为熟悉的游戏——强手棋（也叫大富翁、地产大亨），对于很多80后的人来说，这是他们记忆中童年最好玩的游戏了。

1935年，地产大亨的设计者Charles B.Darrow与一家游戏公司合作，推出这款畅销了快一个世纪的游戏，直至今天强手棋畅销103个国家，发行了37种语言的版本，可谓是享誉全球。1957年，另一款里程碑似的游戏面市了，那就是Risk（中文译为大战役），这款游戏是普及型的战争游戏，规则简单，玩起来轻松有趣，是战争类游戏的鼻祖。

随着桌游的发展，我们进入了德式桌游时代。70年代后期，德国出版了很多游戏，这些游戏都有共同的特征：规则简单，游戏时间适中，玩家间互动频繁，组件精美，同时游戏强调策略，降低了运气成分和冲突，和平题材居多，游戏过程中玩家不会被淘汰出游戏。



地产大亨1935

德式桌游通常没有棋类游戏抽象，但又比战争游戏更策略，他们比聚会游戏更需要计划和思考，但是又比策略游戏简单一点，可谓是老少皆宜。目前全世界的桌游玩家，最为喜欢的依然是德式游戏，其中以1995年出版的卡坦岛和2000年出版的卡卡颂为代表。卡坦岛在1995的出现，确立了德国在世界桌游界的领先地位，这款游戏集所有德式游戏的优点于一身，类型独特，玩法多变，一举占据了桌游市场，也在国外各大桌游评奖中获奖无数。在国内，这两款游戏被称作"双卡"，是所有刚刚接触桌游的玩家必玩的两款游戏，也都在国内举办过相关的比赛。



地产大亨

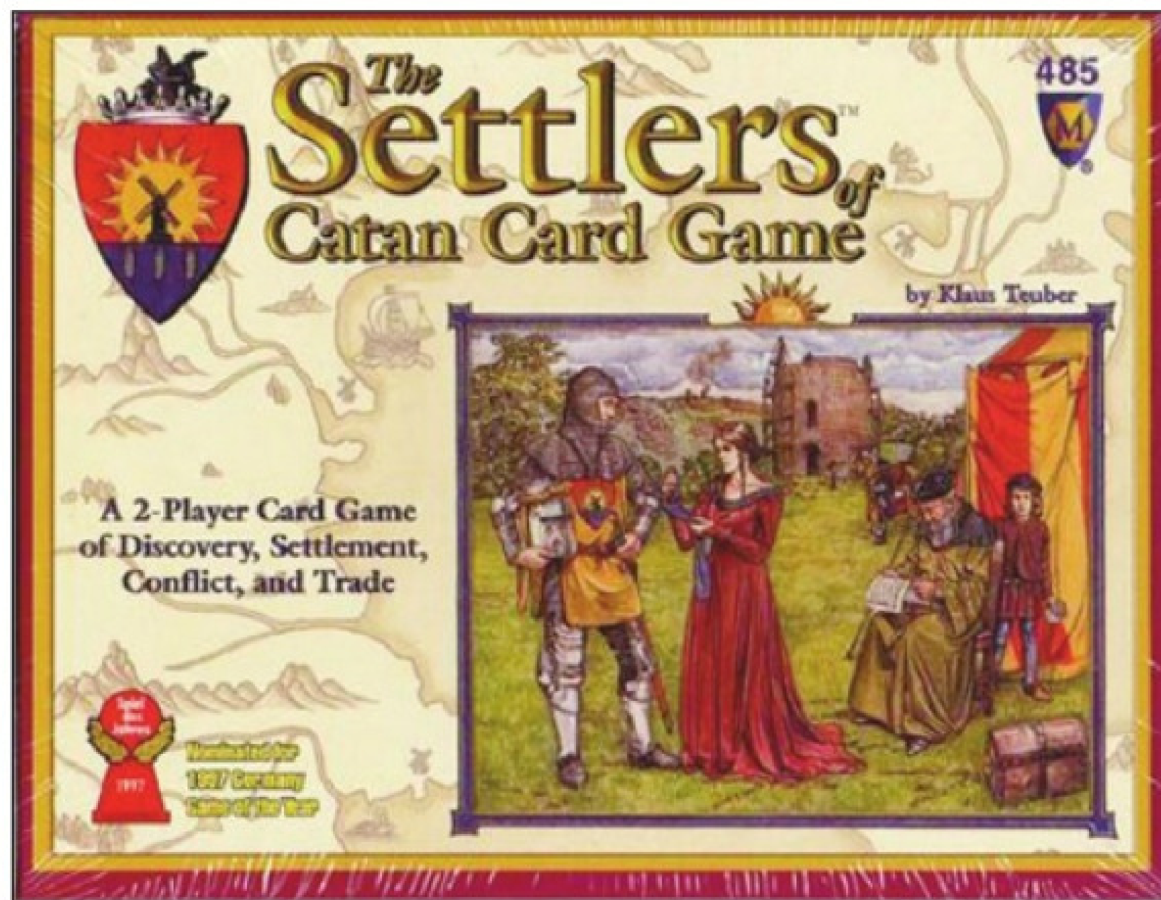
国外桌游的发展不仅体现在游戏的可玩性和耐玩性上，同时也具有很强的创新能力和市场运作力，每年全世界100多家桌游出版商会推出新桌游300多款，这些游戏中，80%以上的设计者是德国人，可以说，德国是世界桌游的发源地，另一方面，德国玩桌游的人数比例在全世界是最高的。欧洲其他一些国家受德国影响，也有很多很多的玩家，而这些玩家都是德式游戏的Fans。说到市场，来自国外统计，去年11月到今年2月，卖得最好的桌游排名是：

1 Settlers of Catan（卡坦岛）
2 Ticket to Ride（车票之旅）
3 Carcassonne（卡卡颂）
4 Agricola（农场主）
5 Axis and Allies（轴心国与同盟国）
6 Arkham Horror（魔镇惊魂）
7 Bang！（砰！）
8 Munchkins（小白牌）
9 Dominion（领土）
10 Killer Bunnies（杀手兔）。

这其中，前三名全是德式游戏。

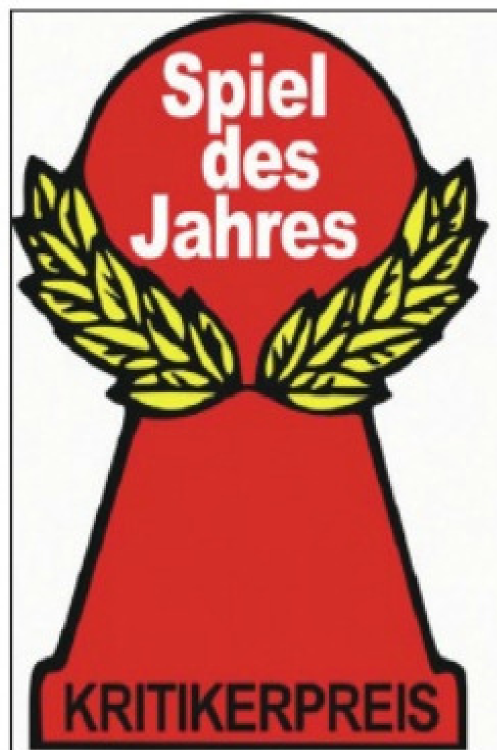
桌游的简单分类

桌游作为一个统称，包括了大约几万个游戏个体，虽然都是在桌子上玩，但种类非常多，甚至比电脑上的游戏种类还要丰富。在桌游权威网站BGG上，桌游按类型分成78种，或根据设计机制分成44类。经过这几年的发展，国内玩家基本上已经体验了桌游的全部种类和机制（除个别绝版游戏外），常见的种类有城市建设（例如波多黎各、凯吕斯城）、海盗类（海盗湾、恶魔岛）、火车类（蒸汽时代、车票之旅）、神话类（卡美罗暗影、伊里亚特）等等，按机制分类有拍卖竞价类（现代艺术、太阳神）、交易类的（卡坦岛、种豆子）、合作类的（全球传染病、厉鬼传说）等等。



卡坦岛

桌游在不断发展的另一种表现，就是在几个桌游大国，包括德国、美国、法国及其他一些欧洲国家，每年都进行游戏评选，评选当年的游戏中最好、最受欢迎的游戏，其中最受世界桌游玩家关注，最权威的奖项是德国年度游戏大奖（Spiel des Jahres）。从1979年开始，由德国和全世界玩家提名当年的游戏，然后选出5个提名最多的游戏，再由德国年度游戏评选委员会选出最受欢迎的游戏，卡坦岛



德国年度游戏大奖标志

就是1995年德国游戏大奖的获得者，而卡卡颂则是2001年的获奖者。这个奖项，也成为玩家体验桌游的指向标，同时也是最靠谱的导购。

除了德国年度游戏大奖外，还有德国游戏玩家评选奖、美国游戏杂志评选奖、门萨最佳游戏奖、荷兰游戏评选奖、法国游戏评选奖等奖项。

桌游在国内的起步

在国内，由于桌游理念的突然出现，使得原有的游戏分类显得幼稚，它既有区别于棋类，又"不插电"，又不像玩具那样面向儿童，就像当年出现万智牌一样，吸引着大众的视线。虽然万智牌也算桌游的一种，但由于万智牌进入国内时是一枝独秀，并没有打开国人对更多桌游的探索，所以，虽然在上个世纪末，万智牌就已经进入国内并风靡一时，但桌游依然没有几个人接触。

国内第一个专门介绍桌游的论坛，应该算是由几名留学生在2005年创建的"搏智游戏论坛"，论坛集中介绍了几款国外经典的桌上游戏，比如波多黎各、卡卡颂等等。

2006年8月，北京桌上游戏与战棋俱乐部论坛建立，成为国内第一个推广桌上游戏并组织桌游活动的俱乐部，通过翻译规则、介绍游戏、组织海外团购、定期活动等等，成为国人了解桌游的权威途径。同年底，由一名从韩国留学归来的中国人筹备的桌游吧——F&F桌游吧在上海开业，但由于接触的人少，一度陷入困境，后由国内玩家接手，但也处在一种维持的状态，而在当时，这也是当时全国唯一一家专业桌游吧。


上海Funbox



趣玩吧开业花篮和店外的招牌

随着玩家数量的增多，很多相关领域的玩家开始被桌游吸引，比如接触外国文化比较多的跑团众还有科幻爱好者，他们率先从桌游中挑中路有奇幻背景并类似TRPG的游戏，比如小白牌、小黑屋、OUTA等等，成为主要的玩家群体，并通过海外归国的朋友代买价格昂贵的桌游。这种"人肉"方式，比起原先的海外团购还要便宜很多，所以是稀缺资源，人太多时每人限选一款，依然让"人肉"不堪重负。

当时，国人只能从国外或者中国香港购买桌游，渠道受限。国外购买一次周期大约在1～2个月，而香港的店铺价格较贵也品种少，所以当时北京俱乐部组织海外团购时，每次都是3～4箱，全国各地的玩家都有，虽然要等很久，但价格便宜，可选种类丰富，成为当时国内玩家购买主要方法。

2007年7月，国内第一家专业桌游零售店在上海出现——Funbox365桌游店，老板是一名来自中国台湾的桌游爱好者，从中国台湾进货，成为国内玩家购买桌游的新途径。在成都、广州等大城市，也出现了可以购买并体验桌游的店面，但多数是兼营万智牌的小店面，受众依然很小，主要是通过转化一些万智牌玩家来带动桌游。同时，除了北京、上海、成都、广州等地，在西安、南京、沈阳、天津等地，也先后出现了由玩家自发组织的社团或俱乐部，开始组织桌游活动，桌游也逐渐被大家认知。

2007年9月，温州新开了一家桌游小店"趣玩吧"，在几位桌游爱好者的细心经营下，天天满座，因场地条件而不能进店游戏的玩家比店内的玩家还多。12月，这家小店摇身变成了全国第一家大型专业桌游店，面积300㎡，位于温州最繁华的地段。

2008年是桌游发展最为快速的一年，在北京，大大小小的俱乐部、桌游社团超过20个以上，北大、清华、北邮等大学也都出现了桌游社，避风塘等水吧也开始提供简单的桌游，比如《角斗士》《Bang!》等，专业的桌游吧也开始出现，棋人码头、帝企鹅桌游店等，都是桌游的老玩家转行，投身到桌游经营中。在上海，原本的桌游吧规模变大，Funbox由原来的30㎡零售店，变成可以容纳30人的专业桌游综合店面，既可以玩，还有大量现货，F&F桌游吧也在上海开了几家连锁店。而由年轻人创业开的店铺更多，在温州，趣玩吧发展的速度也相当快，宁波、吕浦、乐清的趣玩吧分店相继开业，而且风格统一、教学专业，连锁模式日趋成熟。受趣玩吧火爆的影响，玩聚、卡坦岛、圆桌棋士、报告吧等桌游吧也如雨后春笋般出现，让温州成了全国桌游最热的地区之一。这一年，在广州、成都、杭州、西安、南京、宁波、天津等全国各大城市，也都出现了桌游吧，桌游从业者、讲解师也成为一个职业出现在公众的视野中。于此同时，娱乐媒体也开始曝光桌游，对桌游活动大加赞赏，对桌游行业大为看好，使更多的年轻人了解了桌游，也体验



Bang!

到了桌游的乐趣。

桌游本土化及自主原创桌游

自从桌游被国人了解后，其中最大的一个问题就是语言问题，现在流行的桌游设计者多数来自德国，所以一款游戏的最初版本肯定是德语版，之后便是美国或其他国家的公司出的英文版，国人多数都是学英语的，所以只能买英文版，然后买回来研究。

这一方面，北京桌游社在建立之初，就不断翻译国外游戏的规则、翻译外国的游戏介绍，为很多渴望了解桌游的玩家去除了语言障碍。直到今天，对于规则的翻译、游戏的介绍，都是由桌游爱好者们义务进行的，他们为推广桌游一直默默的奉献着，国内各种桌游论坛、社区也都有规则区、游戏介绍区等专门供玩家获取中文资料的区域，可以说，随着桌游的发展，中文化之路还会一直走下去，也需要更多的爱好者加入其中。

与义务汉化相悖的，就是目前特有的“山寨”现象，

《三国杀》兴起的是与非

在2008年元旦，一款国内自己制作的游戏正式发行了，那就是现在流行大江南北的《三国杀》，这款游戏的机制取材于经典西部游戏《Bang！》，目前在国内已经销售了十几万套，再版一次，还出了游戏扩充，可谓是发展迅速，全国玩家超过几万人，成为避风塘、水吧里朋友聚会的最新消遣。

其成功之处，有以下几点：



《三国杀》新版

1.机制成熟，《Bang！》在世界范围内都是畅销的聚会游戏，机制源于杀人游戏，而略比杀人游戏复杂。游戏中有警长、副警长、歹徒、叛徒四类人，除警长身份公开外，其他玩家都隐藏身份，而不同身份任务不同，警长的目的是杀死歹徒和叛徒，副警长是保护警长，歹徒是杀死警长，叛徒最难，是杀死所有人。而游戏规则规定警长死了，游戏立刻结束，所以叛徒必须最后单挑警长，再获得胜利。这样巧妙的设计，极具挑战性。5～10人游戏时，充满了各种阴谋与算计、伪装与合作，是多人聚会中参与性最强的一种游戏机制。

2.对于《三国杀》来说，三国背景也是吸引玩家的一个点，国内游戏题材中，三国题材的游戏可谓是遍地开花，无论游戏本身好坏，只要是三国主题，都会有一群三国迷身先士卒，而《三国杀》就正是看准了国内人群对三国的浓郁兴趣，将原来的西部背景变成了中国特色的三国时代，身份变成主公、忠臣、反贼、内奸。原有的西部枪战，变成了冷兵器的杀与闪，而西部人物，变成了我们熟知的五虎上将、卧龙凤雏，各种武器变成了青龙偃月刀、丈八蛇矛、方天画戟等传奇兵器，道具上则是赤兔马、八卦阵、锦囊妙计等等。人物技能上也是最求历史原貌，张飞的大喝、司马懿的诡计等等，完全替代了原有的内容，彻彻底底地本土化、三国化，让国内玩家有一种强烈的亲切感，也就愿意去购买和尝试了。

3.精美的画风，国外游戏的一大卖点，就是配件精美，卡牌画风讲究，而《三国杀》的美工，将《三国杀》中的人物牌、道具牌、行动牌都画得精细优美，光是每张牌的绘画就值得收藏了。

4.实惠的价格，2008年发行的《三国杀》零售价68元，而再版的《三国杀》零售价只有29.8元，比起动辄一百多甚至好几百的国外桌游，可以说是便宜了相当多。再加上前面所述的那些优点，自然而然的让国人既愿意玩，也愿意买，成为风靡全国的桌游新宠。

当然，《三国杀》在机制上也并非没有创新，很多武将技能、锦囊妙计都是《三国杀》设计团队经过反复测试后才加入到游戏中的，这些要素的加入让游戏内容更丰富，也更具策略性。对于一款聚会游戏，能不断地追求策略性和平衡性，也是一种尝试和努力。

《三国杀》的亮点还在于用一种很平易很贴近中国玩家的方式，将桌游带入了中国玩家的视野，很多玩家正是通过《三国杀》而逐步了解接受桌游的。从这个角度来说，《三国杀》能取得不错的业绩也非偶然。



《三国杀》2008年元旦版

不过，这款游戏在借用和改变《Bang！》的机制时，并没有征得《Bang！》设计者及其公司的许可（《Bang！》的设计者是Emiliano Sciarra，出版商是意大利的daVinci游戏公司，该公司目前仅授权了美国Mayfair公司发行英语版等其他语言版本），鉴于国外对知识产权的重视，如果一旦将中文版权被授予某家公司，必将使《三国杀》处于比较尴尬的境地。

比起中文化的西部背景，我想中国玩家还是会更喜欢三国背景吧，而对于《三国杀》设计室来说，如果能拿到中文版发行权，必将使《三国杀》推广得更好，甚至反过来打入国际市场，将三国文化通过桌游呈献给外国人，名利双收，对出版商和玩家都是好事，在此也算是笔者一个小小建议吧。

即盗版的出现。在2006年桌游引入之初，最为流行的桌游就是杀人游戏的卡牌版《Bang！》，这款多人游戏中，玩家有不同的身份：警长、副警长、歹徒和叛徒，而身份又都是隐藏的，所以玩家间就要不断判断和互相开枪、躲闪等等，直到完成任务，杀死对方，而这款游戏的中文版也随之出现，可以称得上是国人第一款盗版游戏了。

盗版的出现，一方面是利益驱使，另一方面也说明，桌游的价格国人无法接受，这时，DIY达人们通过扫描PS等方法，开始自制喜欢的游戏，像《小白牌》《OUAT》等卡牌游戏都有玩家的自制版，不光是原牌自己印刷，而且是汉化后的。当然，这种做法也为推广这些游戏起到了一定的作用。

在各大桌游论坛上，自主开发与创意永远是最吸引人的话题，除了《三国杀》以外，很多国人也将一些游戏变成本土化的题材，但是机制不变，比如《开心养殖场》《骑士之路》《地产风云》等等，但这种较多借助国外游戏创意的方式并不可取。

我们高兴地看到，在各大论坛中，很多人都在尝试用中国的背景设计游戏，有战争题材的，也有文明建设题材的，但现阶段都不是很成熟，因为桌游机制本身与电脑游戏完全不同，笔者本人也在不断尝试创造出自己国家文化背景的桌游，但是的确需要积累经验……

桌游产业的盈利模式与前景

在大众都看好桌游的前景下，作为一个对桌游略有认识，而且目前也是桌游从业者的人的角度来看，玩桌游十分欢乐、开心甚至过瘾，但是把桌游作为工作、作为事业来搞，就并不是那么简单了。

桌游作为一种新生事物（目前来看，知道桌游的年轻人应该不足总人数的5%），首先需要大力推广，还需要不断更新。

细细说来，首先开桌游吧（店）如同开咖啡厅、开餐厅一样，需要一个屋子，房租、装修、桌椅这都是正常投资。之后就是桌游和店面服务人员，桌游可以买，算在固定投资内，而店面服务人员是个大问题，比如桌游规则讲解员不是每个人都可以当，不像找厨师、服务员那么简单，而且学会讲解桌游也需要一定的过程，需要积累，桌游种类繁多，对玩家来说总有新的玩，但对讲解员来说就是要掌握沉重的专业知识，而且每年更新速度很快，不仅要能讲，还要能学，能掌握新的桌游规则，这其中的人工成本，是比餐厅、咖啡吧高很多的。

另一方面，桌游要考虑周围人群，谨慎选择，目前桌游人群是时尚的年轻人，白领居多，虽然也有很多大学生玩家，但对于按小时收费的桌游吧来说，学生的消费能力承受起来有相当的困难，所以选地方尤其讲究。对于消费人群来说，餐饮业所面对的是成熟人群，而桌游人群还没有，每个开店的都得自己开拓和培养。



帝企鹅桌游店

再说到盈利上，桌游是一种娱乐，目前类似桌游的娱乐方式是没有的，但桌游的收费方式是类似网吧和K吧模式——按小时收费，从经营者角度看，盈利还是可观的。

另一种盈利就是销售产品，包括零售与批发，但由于桌游本身进货就很贵，所以一般商家利润都比较小，而是主要靠玩桌游来维持或盈利。所以开一间桌游吧，组织好玩家活动是最为重要的，也是店生存下去的根本。

关于“不插电”的辨析

在推广桌游时，很多组织者都以“不插电”为绿色健康的理念倡导桌游，的确，桌游可以远离电子辐射，远离网游沉迷，玩家们面对面娱乐、面对面交流，畅所欲言、斗智斗勇，那么如果我们把桌游做成网络在线游戏，会不会出现商业契机呢，答案是肯定的，

目前在线游戏中，同类别的有传统棋类的平台，比如联众，而桌游作为传统棋类的继承和发展，可以借助成熟的网络平台模式，逐渐让玩家熟悉，凭借桌游本身的魅力，足以吸引玩棋牌的玩家投向桌游的怀抱，桌游店也可通过在线平台组织比赛实现互动、扩大收益。另一方面，国外的桌游生产商在逐渐看到国内市场的同时，也急需通过本地途径推广自己的产品，而如果和在线平台结合，先推出在线版试玩，然后跟进产品和比赛，将会取得十分好的效果，目前德国最大的在线桌游平台BSW，就是不收玩家费用，而通过厂商来盈利。

虽然，前文已经提到“不插电”是桌游推广时宣传的一个重要理念，但从另一个角度来说，桌游“插电化”“网络化”却能更好地推广桌游，想想看，现在的社会，没有什么宣传途径比网络宣传更快捷、方便而且性价比高，为了桌游自身的发展及推广，一定要坚持“不插电”原则，多少有些固步自封的味道。



不插电之桌游广告

笔者接触的桌游玩家，绝大多数人对“不插电”的看法都比较中性、客观。这和他们大多原本就是电脑游戏玩家可能有相当的关系，在他们接触纯粹的“面对面”桌游之前，对电脑游戏及电脑游戏化的桌游类游戏都有了较深的了解。当然，这些人在接受桌游插电会对桌游产业起到推动作用的同时，同样投入了巨大的热情参与桌游吧的活动。桌游虽有了相当一段时间的历史，但国内的桌游及相关产业还处在起步阶段，对于“不插电”的原则，我们应该辩证、客观的看待，争取找到一条最适合中国桌游产业发展的道路。

大陆桌游市场现状及前景分析

虽然桌游文化在一些欧美国家已经相当发达，但其作为一种产业在大陆市场仍处于起步阶段。在2008年下半年到2009年上半年的短短10多个月里，国内涌现出数量惊人的以桌游为主要娱乐项目的休闲吧（以下简称为桌游吧）和相关产业公司，这一如同雨后春笋般的气势或许证明：正在茁壮成长的桌游产业的萌芽并没有在国内遭遇"水土不服"。


趣玩吧吧台以及满满当当的游戏柜

根据笔者截止目前不完全的数据统计，在华东地区（江苏、浙江、上海等地区）已经出现80余家桌游吧，为全国各地区数量之首；在华北、东北地区也有30余家；华南、华中（广州、武汉等城市）地区也有40余家桌游吧正在运营或筹备中；西部地区（重庆、昆明等城市）也有近20余家桌游吧正处于运营或筹备阶段；同时，在我国港澳台地区也有数量繁多且拥有诸多忠实客户的桌游运营商存在（香港更是早已成立了"战棋会"这样老牌的桌游/跑团组织）。从地域上看，这些桌游商家基本都聚集在相应地区的经济、地理中心，而就微观角度而言，它们基本都分布于市中心或交通相对便利的车站附近。以上海为例，现有的近70余家桌游吧大多都处在轨道交通线的出口位置。


玻璃包房内景

从桌游店的地区分布密度可以看出，桌游吧及相关产业是与地区经济水平和城市化程度密切相关的行业，而桌游相关产业的商业模式主要有如下几种：

1.以桌游售卖为主，基本不考虑店面休闲服务的单纯行销网点，往往以集换式卡牌（《魔兽世界》中文卡牌、万智牌等）为主打产品，兼营其他类型的桌游销售。这类网点数目较多，而且受当地市场条件，店铺租金和经营者个人情况的变化影响较大。

2.以店面服务为主要业务和收入来源，例如收取包间费用、售卖饮料小吃，此外也贩卖小型桌游产品。这种模式可以称为桌游休闲吧业务，其实质与茶馆和咖啡厅类似，但顾客群忠诚度更高，服务的附加值也更高，同时对服务质量的要求会导致人力成本的大量增加。目前大多数桌游店都持这种主流的商业模式，在缺乏核心竞争力的情况下，这也是进入桌游行业最简单的办法。

也有些同好质疑桌游吧在大陆的市场前景，其理由是在欧美的一些国家，桌游店都会有免费供人游戏的空间（例如每周的Board Game Night），而且这些桌游店基本都是以销售桌游产品作为利润的主要来源。笔者认为：大陆市场与欧美市场有着本质性的区别，举例来说，在目前桌游吧分布最为密集的中国东南沿海发达地区，住房面积相对紧张，一般玩家很难有足够的私人空间来邀请亲朋好友一同进行桌游娱乐。根据笔者在桌游店中所观察到的现象，发现更多是玩家购买了大型桌游然后寄存在店家，有空便预订包厢前来约战。而在中西部地区及二线城市中，由于进口桌游行货价格的高昂，使得去桌游店租玩的行为较购买回家具有更高的吸引力和性价比。


试营业喽，捧场的人真不少

前两种商业模式的区别还是很明显的，采用第一种模式的集换式卡牌店，其主要利润是由玩家"拆包"获得的，所以它有可能提供空间场所让玩家打牌，以起到促使玩家购买及"活广告"的作用。这些也就决定了店主对能直接带来利益的卡牌游戏之外的桌游不会太热心，或者是有心无力。1、2两种模式，是否能够结合起来，关键还要看店本身的规模，还有其他外在的因素。

3.以代理国外正版桌游为核心业务，同时兼营店面服务。这样的店并不多，在大陆地区甚至不超过三家，但这却占领着目前整个桌游产业链中的上游地位。这类商家手中握有国外桌游厂商的大陆代理权，是国内桌游店的进货渠道，同时自身也开展桌游吧业务。部分实力较强的商家还拥有自主研发的能力，北京与178.com联合的新锐地带和上海的方盒子365就是这样的公司，前者拥有《魔兽世界》中文卡牌的独家代理权，以此为主打发展了为数众多的卡牌销售网点，而后者是专业德式桌游监理公司新天鹅堡在大陆的唯一代理商，目前大陆市场上几乎所有的德式桌游行货都由其引进。

4.以自主研发为核心业务，这样的公司推行自主研发的产品，以高性价比的优势取得了一定的市场份额，并以灵活的营销手段在新兴的桌游市场中占有了一席之地。与国外引进版桌游动辄上百元的高价相比，国内原创的桌游可以以几十元的低廉价格，加上并不逊色的游戏性，也吸引了大量玩家，但就目前而言，自主研发的公司目前还处在萌芽期，期待他们的快速成长。

5.除了上述4种之外，不得不提到的是在产业的阴影中生长的盗版和“山寨汉化版”，这些未经授权的产品在大陆桌游市场中也有一定的市场，但是桌游本身的特点决定了“山寨”的做法无法像在手机和其他领域中大行其道。一款成熟的桌游，往往需要精致的设计和精美的做工，“山寨”可以抄袭前者，却无法回避后者的仿制成本。这一点往往会导致“山寨货”或盗版货的价格与原装正版相差不很大（差价可以理解为版权的价值），再加上正牌厂商往往采取“原版加补丁扩充包”和“高质量赠品限定版”的营销方式，被正品品牌价值和高仿冒成本所打压，这些盗版桌游的生存空间很有可能会越来越小。而且，为了刚刚起步的国内桌游产业能够平稳顺利地发展壮大，我们的桌游从业者和爱好者要自觉地抵制山寨桌游，为我们所珍爱的桌游尽自己的一份力。

游戏行业往往在制作商、发行商和代理商三方之间存在种种微妙的关系，桌游行业也不例外。三方都希望在整个商业运作过程中获得尽可能多的份额：制作商希望以作品打渠道，发展行销终端，以期获得自上而下的全面控制；发行商希望以压倒性的渠道优势压低第三方原创的分账，更意图实行自主研发；代理商则面临国外优质产品与国内仿制产品的竞争，同时试图争夺前两者的市场。

目前桌游市场还处于迅速扩张期，行业内产品相互竞争的过程尚未开始，上下游博弈的局面也还没有完全形成。不过，随着2009年初的高速发展，整个产业的样貌已经初见端倪，笔者将从渠道建设、人员培训、产品研发和品牌宣传4个方面略做介绍，以便让读者对目前状况有一个基本的了解。

完善的渠道建设是桌游市场成熟的标志，对于以桌游为主打的休闲吧而言，对桌游产品的需求目前还处于非饱和阶段，虽然已经有人提出“即使是像上海这样的大城市，其桌游市场最多也只能容纳100～200家桌游吧”，但是随着我国经济的发展以及二线城市低廉的店铺租金和劳动力成本，桌游吧在二线城市还有很大的发展空间。事实上，就北京、上海、广州三地目前的发展情况而言，桌游吧的数量也远未达到饱和程度，而且凭借桌游吧的特性和投资规模，足以抵御一定的市场风险。在可见的一段时间之内，桌游休闲吧将成为桌游市场的中坚力量。

与此同时，对于单纯贩卖型的销售网点而言，网络销售提供了大幅降低成本的可能性，更为生产制作厂家越过分销商进行市场直推提供了手段和条件。笔者认为单纯地面直销的实体网点今后前景不容乐观，虽然成本低、易推广，但是容易调头的小船也就意味着承受不了大的风浪，或许与电子游戏店或书店进行业务合并与角色融合将成为一条新的出路。

近来值得注意的发展趋势是各地小规模的桌游吧纷纷试图与大城市的强势品牌进行联盟和加盟，以期获得相应的进货渠道支持、品牌效应，以及下面将要谈到的——高水平的人员培训。

桌游吧对服务人员素质的要求远比一般茶馆、咖啡馆和书吧的要求要高，尤其是在桌游在大陆尚处于起步阶段的现在，对玩家兴趣的把握、桌游种类的推荐以及玩法的介绍，都需要经过密集的培训和被培训者自身较高的接受水平，而TRPG DM（跑团主持人）更是需要极高的文化素养和沟通能力才能胜任的稀缺存在。毫无疑问，随着桌游市场的不断扩大，对该类专业素质人员的需求也将日趋增加。

BG社宣传海报

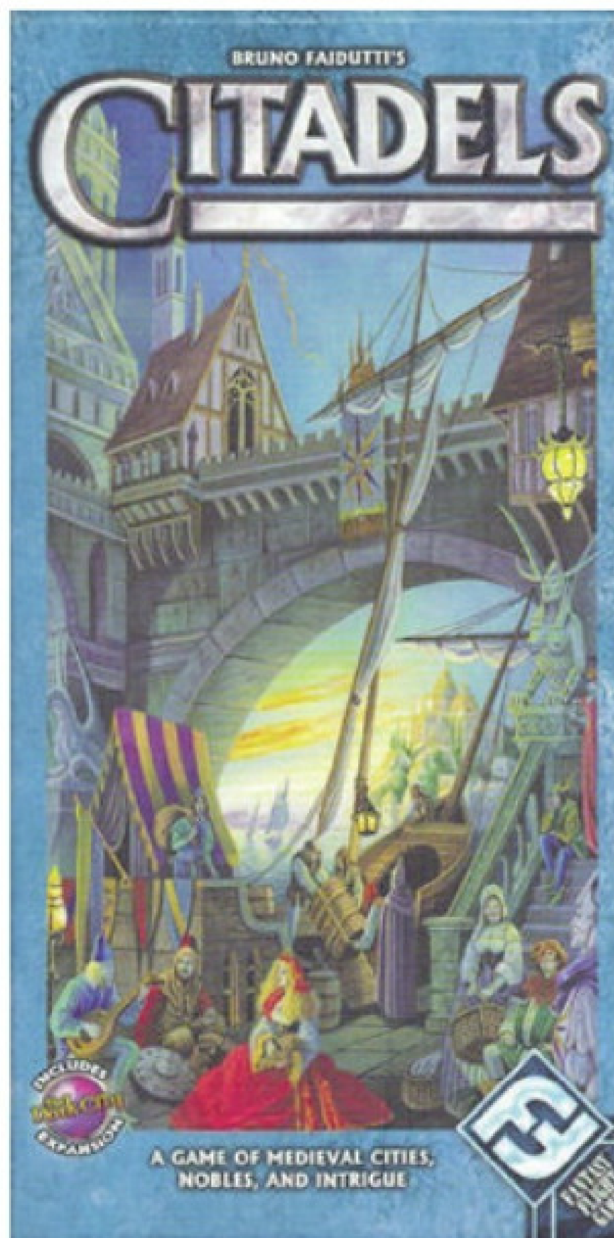


德国年度游戏大奖第一年获奖游戏龟兔赛跑



著名奇幻游戏——小黑屋





富饶之城中英文版对照

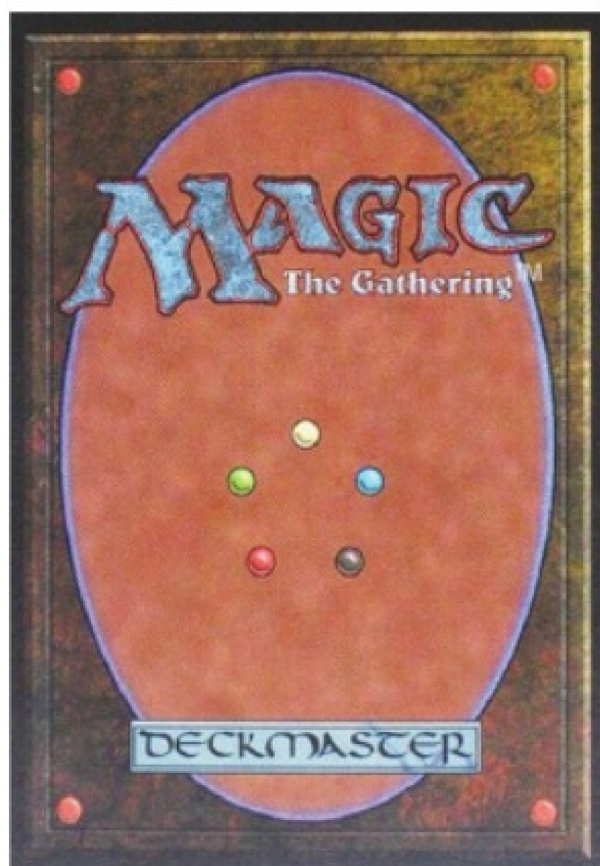
目前，在大陆桌游产业中，能够定期进行人员培训的店家并不多，更多的桌游吧从业者的专业经验是藉由自身对桌面游戏的爱好和兴趣而积累的。能够提供专业人员培训服务的上游代理商，想必会在市场竞争中获得极大的优势。

持续和自主的产品研发是整个市场的发动机，但在目前的桌游市场，能够自主研发的国内商家凤毛麟角。而据知情人士透露的情报，方盒子（Funbox365）公司正在秘密研发一款名为"FunTOUCH"的产品，这是一款利用社会网络、实体店面和电子信息技术共同营造幻想世界的新式桌游产品，但还是只有在官方公开之后我们才能获得更多信息。

此外，一个真正有价值的市场是能够支撑起反映其声音的媒体的：从最早2006年左右的TRPG媒体先驱"Visionary"，到现今的DICEMAP电子杂志和《桌游风》产品型录，以及越来越多与此相关的网站媒体的出现，都似乎昭示着这个产业的美好未来。但是桌游产业能否和动漫产业一样，产生纯以内容为主打、不用看广告主脸色的资讯志，还是一个需要从业者们在探索中解决的问题。

桌面游戏是欧美经典的娱乐方式之一，曾经孕育出纸上角色扮演游戏的"战棋"这一历史悠久的桌面游戏类型更是对电子游戏设计产生了深远的影响，而同样的反应过程会发生在中国的桌游——以及游戏产业中吗？就目前的情况看来，昭示着未来的曙光值得我们乐观期待。

集换式卡牌游戏市场现状



万智牌背面

集换式卡牌，只是桌游的一个分支，但目前在国内，集换式卡牌受关注程度却是最高的。所以我们单独列出一个部分，讨论一下集换式卡牌游戏市场的现状。

万智牌，作为集换式卡牌游戏的一种（集、换，可以简单理解为收集和交换），自然也属于桌游的一种，不过万智牌在国内的发展轨迹，却有其不同于其他桌游的特殊性。首先是时间早，当我们甚至还不知道有"桌游"这个概念时，就已经熟悉了万智牌。其次由于推广时间早，玩家基础相对就比较雄厚，而且是中国国家体育总局认可的智力竞技运动推广项目。

万智牌在上个世纪90年代末进入中国，确切说，是指万智牌作为"纸质牌"进入中国的时间，我这么讲是因为在"纸质牌"进入中国之前（1997年），我们已经可以玩上万智牌的电脑游戏了（Magic the Gathing，中文译名叫《魔法风云会》）。坦白说，我一看到这游戏就被深深地吸引住了，游戏把卡牌对战和角色扮演成分巧妙地结合起来。在游戏初始时，根据选择的难度和颜色（红白绿蓝黑之一），玩家会得到一个初始的套牌（很弱），然后在野外行走，与碰到的各种敌人作战。一般说来，战胜敌人就会得到至少一张卡牌，反之则失去一张卡牌，玩家要做的就是不停地战胜敌人，获得更多的卡牌以强化自己的套牌，最终战胜五色领主及大魔王。

这款游戏的画面即使在当时也远算不上精美，不过游戏可玩性极强，除了上文提到的剧情模式外，还支持现开赛、任选套牌对战甚至局域网联机对战。该游戏即使现在来玩，也只有一处让玩家稍觉遗憾，就是游戏中卡牌的版本太旧，即使后来游戏曾经升级过一次，支持的卡牌系列也就是到古典第五版左右（古典第五版和克撒传是最早在国内卖的"纸质牌"，换句话也可以这样讲——游戏中最新的牌是现实中最旧的牌）。不过这个遗憾很快就能弥补，《万智牌：旅法师之战》（Magic The Gathering: Duels of Planeswalkers）很快将在Xbox 360上发布（预计2009年9月底上市，之后极可能推出PC版）。

让我们把目光转到"纸质牌"上来，国内最早的中文版本万智牌是第五版和克撒传，一经推出就吸引了大批玩家加入。不过万智牌在国内推广和普及的步伐也非一帆风顺，好在一波三折之后，国内的万智牌市场走上了良性发展的轨道。

就万智牌今后发展而言，说机遇和挑战并存绝不是一句套话。对发展有利的方面首先是万智牌确实是一款非常优秀的卡牌对战游戏（通俗一点讲就是好玩），再有就是本文最开始说到的玩家基础好、国家体育总局认可等等。

面临的问题也不少，首先就是"新鲜"玩家的补充。万智牌进入国内已逾10年，最早开始玩万智牌的那批玩家如今活跃的已经很少，如何大量吸引新玩家进入确实是代理商要仔细



魔法风云会游戏画面

考虑的问题。其次是经济上的门槛，就目前国内的平均生活水平而言，万智牌的售价偏高，这无疑也会影响新玩家的加入。第三是卡牌版本推出稍显频繁，差不多是一年一个核心系列加三个延伸系列。从经济角度来说这无可厚非，出新牌让你买，开发者才能赚到钱，但这样一来玩家的经济压力更大，能不能要不要持续玩下去都是很现实的问题。对于要参加比赛，尤其是国际比赛的中国牌手而言，频繁的版本更新或许是中国牌手构筑赛成绩不很理想的主要原因之一。



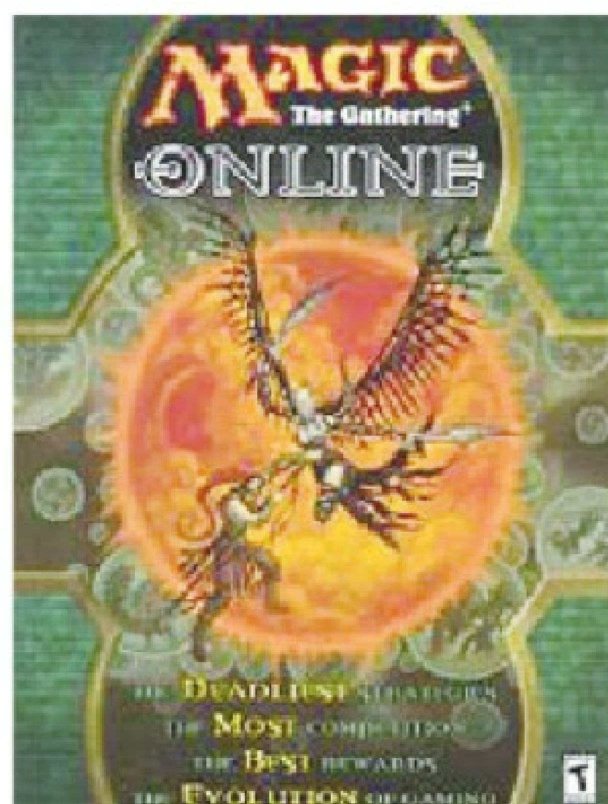
Magic The Gathering Online宣传画

说起桌游，“不插电”的提法回避不掉，不过作为桌游的一种，万智牌似乎一开始就把“不插电”放之于脑后。除了前文介绍的“魔法风云会”，Atari在2003年还推出了以《魔法风云会（Magic The Gathering）》为主题的冒险游戏《魔法风云会：战场风云》（Magic：The Gathering - Battlegrounds），游戏中收入多款《魔法风云会》中的牌组怪兽登场，并将之全部以3D化呈现，带领玩家进入立体化的《魔法风云会》世界中。游戏的画面不错，但游戏性一般，在万智牌玩家中也没产生大的影响。万智牌还有其Online化产品——Magic：The Gathering Online，这个游戏在国内是小众游戏，但有相当数量的牌手在玩。除此之外，还有万智牌官方推出的教学（试玩）程序及同好者开发的联机对战万智牌的程序。

可以这么讲，万智牌的“纸质牌”及各类相关的电子游戏都同等地为玩家们所接受，万智牌能发展到今天这个还不错的局面，电子化的Magic the Gathing功劳不小，“不插电”的桌游原则，或许应该随着时代的进步也与时俱进一下了。



大名鼎鼎的幽灵虎刮刮卡



Magic The Gathering Online

在国内的集换式卡牌领域，《魔兽世界》中文卡牌同万智牌相比算是后起之秀。但有数量巨大的《魔兽世界》玩家作为潜在的用户基础，加之玩家对“集换式卡牌”概念已有了充分的理解，《魔兽世界》中文卡牌的“路”顺畅了很多。

《魔兽世界》中文卡牌同万智牌的相似点很多（价格也差别不大），很容易就能从一个联想到另外一个。二者都有比较深的文化体系故事背景作为依托，玩法规则上虽有不同，但基本构架思路确是相通的，最大的区别似乎是魔兽卡牌中特有的刮刮卡。刮刮卡，简单的解释就是只能通过购买魔兽卡牌时随机得到的，可在《魔兽世界》游戏中兑换独有虚拟物品的特殊卡牌。到目前为止，《魔兽世界》卡牌还没有电脑游戏化，这一点和万智牌差别较大，期待在不久的将来也许我们可以见到。

我们无法准确地说出购买魔兽卡牌的玩家中有多少是为了玩这个卡牌游戏去买的，有多少是为了刮刮卡去买的，应该是两个目的兼而有之的居多吧，因为很难想象玩魔兽卡牌的玩家没有玩过《魔兽世界》。不管怎样，刮刮卡的存在会促进魔兽卡牌的销量是毋庸置疑的。

《魔兽世界》中文卡牌的销售目前也遇到了一些困难，为了能尽快和国外的卡牌系列发售同步，中文版的魔兽卡牌系列采用了合并英文版几个系列，然后精选部分卡牌推出的方式。这种做法是权宜之计，但作为集换式的卡牌，购买者或许有些遗憾吧。另外，部分卡牌被合并掉，可能还会影响国内牌手的组牌思路，进而影响国际比赛成绩。

更棘手的问题是刮刮卡的兑换，国内发售的第三版中的刮刮卡，必须是在《魔兽世界——巫妖王之怒》这个资料片中兑换，所以……我什么都不说了……之前可以正常兑换的第一版第二版刮刮卡，因为《魔兽世界》更换国内代理权的事件，变得也有了一点点的不确定性。不过我们相信，这两条困难应该很快成为过去式，国内和国外的卡牌很快就能做到同步，而《巫妖王之怒》，迟早是会开的嘛。

另外有三个问题不能不提，第一个是不论是万智牌也好、魔兽卡牌也好，在国内的都是代理公司，在经营策略和市场活动方面都会受到国外总公司某种程度的限制和影响。这在目前还无大所谓，将来市场做大了，这种模式可能会有一定的影响。

第二个是“单卡市场”，说白了就是单张比较珍贵的卡牌的交换或销售，这是集换式卡牌必有的特点。万智牌也好，魔兽世界卡牌也好，销量的主要部分都是密封的“补充包”，补充包里有什么样的卡牌有相当的随机性，而开出的稀有卡牌其价值可能远超过补充包本身，这中间的差价就是利润点，这一点代理商、经销商、购买者本人都心知肚明。而这个差价，也算是促进集换式卡牌市场繁荣的源动力之


魔兽卡牌牌包

一。笔者去日本秋叶原闲逛的时候，见过很多家卖卡牌的店，那些绝大多数都叫不出名字的卡牌，被单张放在小塑料口袋中，口袋上还贴着价格标签。如果单卡交易无可避免，那就一定要将其规范化，这样对集换式卡牌市场今后的发展会大有好处。

第三个问题，我认为是最重要的，万智牌也好，魔兽卡牌也罢，都有世界范围的比赛，也都有中国选手参加。比智力的游戏该是中国人的强项，如果在国际大赛中拿到冠军，对相关卡牌在国内的推广和销售都会有非常好的影响。不过这个冠军也不是想拿就能拿的，需要牌手自身的努力，代理商、经销商多方位的扶植，做实质性投入，也算是一种比较合算的先期投入吧。

目前国内的集换式卡牌市场能够吸引较多关注的只有万智牌和魔兽卡牌两家，这远远达不到饱和的程度。也就是说，如果有另外的集换式卡牌游戏，能够认真运作中国国内市场，一定也能取得不错的业绩。当然，条件是这款卡牌游戏本身要好玩，能够吸引大量玩家，如果在价位上也能平民一些就更好了。



XBOX360上的万智牌游戏画面

Essen游戏展

稍有资历的游戏玩家，都会听说过E3和TGS，E3是指The Electronic Entertainment Expo，TGS则是Tokyo Game Show，是每年分别在美国和日本举办的大型游戏展会。



新卡坦的大幅广告，封面是布兰登堡门



Essen展会内景

桌游领域，也有自己比较专业的展会，那就是每年10月份在德国城市埃森（Essen）举行的游戏展览会（简称SPIEL，德语“游戏”的意思），这个展会是德国两个主要游戏展会之一，另一个是5月份的纽伦堡国际玩具展览会。纽伦堡展会是一个只允许游戏出版商、代理商参加的交易大会，而埃森大会是向公众开放的。在埃森上会有很多新游戏出现，基本上我们之后一年内玩到的新桌游，都会首先在埃森出现。所以这个展会非常重要，信息量很大，世界上很多的桌游玩家都不远万里去参加。

对于中国的桌游爱好者而言，去埃森看展会只是钱的问题，但是对于中国的桌游开发商或出版商，如果能在埃森立一个展位卖游戏，那才是激动人心的盛况。

编者按：本文中部分文字及图片取自北京桌上游戏与战棋俱乐部（http://www.boardgameary.com/bbs），特此鸣谢！



北京桌游社网站



掌上游戏点阵革命

——Game Boy二十年

■策划 本刊编辑部
执笔 广州 Cheung
上海 SONNY


Game Boy之父横井军平

1989年4月21日，由横井军平领导开发的掌机Game Boy正式开始于日本发售。这款在屏幕上方印着“Dot Matrix with Stereo Sound（带有立体声输出的点阵游戏）”的游戏机，曾经创下整个产品线在全球销售总量2亿台的伟大业绩。在Game Boy及其后续升级机型风靡全球的20年间，总共有超过两千个游戏发行在Game Boy系列平台上。任天堂甚至凭借这台以仅有四灰阶色彩表现出无穷魅力的游戏机打败了同期其他厂商开发的硬件技术更发达、画面表现更优秀的拥有彩色屏幕的掌上游戏机。这台小巧的游戏主机凭借其出色的便携设计、低廉的售价和变化多端的游戏使得无数玩家为其着迷，并造就了任天堂继1983年的红白机辉煌之后的传奇。如今的Game Boy已经拥有强力的接班人NDS——自2004年面市以来，在短短5年间就已经出货一亿余台，喜人的销量大有超过前辈Game Boy之势。虽然Game Boy系列游戏机现已全面退出市场竞争，任天堂也已在2007年宣布停用Game Boy这个品牌，但我们不妨在Game Boy迎来20岁生日的特别时刻，回顾一下曾经陪伴几代人成长的“老朋友”——Game Boy的故事。

Game Boy之父，主设计师横井军平

被誉为“任天堂三杰”之一的Game Boy之父——横井军平具有惊人的活力和创意，如果没有他，掌上游戏的世界一定会黯然失色不少，任天堂辉煌的游戏王朝也不会存在。横井军平在80年代开发Game & Watch时就曾提出“从老式技术的角度去进行平衡思考”这一开发理念，而之后的任天堂在几十年间一直秉持着这个原则来进行游戏主机的开发工作，红白机和Game Boy的成功可以说全是拜此所赐。通过了解横井军平的生平与他提出的这个原则，也就可以从中了解到Game Boy为何会受到如此欢迎。

横井军平毕业于同志社大学的工学部电子工学科，在大学期间就曾以擅长小发明而活跃于他的朋友圈中。毕业后，横井曾参加过夏普等一些大企业的实习工作，但最终却加入了当时只是以制作花札为主要业务的任天堂，而加入任天堂的理由仅仅是“不想离开京都”。在刚刚加入任天堂的时候，横井所从事的并不是开



任天堂制的花札牌

发与企划方面的职务，而只是一名小小的设备维护员，他获得当时任天堂社长山内溥的赏识只是因为一件相当偶然的事：横井军平利用工厂里多余的材料制作了一个可伸缩手臂的玩具，手臂的一端绑着一个塑料球，另一端则是一个可以控制机械手臂伸长缩短的按钮，这个小玩意最初只被横井当作与同事开玩笑的玩具，在一次山内溥社长巡视工厂厂房的时候，横井正好在玩他的这个小发明，社长并没有因自己的员工偷懒玩玩具而大发雷霆，反而和气地邀请他到社长室中谈话。横井本来带着“准备被解雇”的心理准备去见社长，出乎意料的是山内溥竟然会对这个小发明十分感兴趣，并希望横井可以将这个小玩具改良并将其商品化。

横井军平的表现没有让山内溥失望：1966年，任天堂开始发售横井设计的“超级怪手（ウルトラハンド）”玩具，在当时非常受欢迎，不到半年就卖出了140万份。横井军平也因开发新产品有功，晋升为任天堂的玩具商品制作部门的负责人。未来的Game Boy之父在任天堂的玩具开发之路就此展开。


超级怪手

在掌机事业上的初次尝试

横井所领导的开发部门为任天堂开发了例如“光线枪”“爱情测试器”等逾百种传统玩具。而70年代的任天堂已经注意到了电子游戏的巨大商机。最终使横井下定开发掌上游戏机决心的是他出差时遇到的一件小事：1979年秋天，他在乘坐新干线子弹列车时看到身边的一个工薪族在玩弄手中的计算器。灵感的火花因此点燃了创意的火焰，横井认为，如果可以制作出只有计算器一般大小的掌上游戏机，销路一定会非常不错。回到京都后，横井立即提交了开发提案，虽然最初任天堂社内有很多人质疑这个项目，但他并没有因此放弃这个构想。在进行市场调研的时候，横井从他在夏普公司工作的大学同学口中得知，过去几年夏普为了与劲敌卡西欧争夺电子计算器市场，曾铺设了大量的液晶屏生产线，而因为目前计算器市场已经饱和，夏普公司的几条便携液晶屏生产线也因此而停产。横井军平认为，如果这个时候联系夏普公司订购液晶显示面板，肯定可以获得相当优惠的价格。因此他迅速修改了提案书，并提交给了山内溥过目。山内溥对这一新企划案十分满意，力排众议，全力支持横井军平。于是1980年，售价低廉的Game & Watch横空出世。所谓Game & Watch，正如字面上“游戏与手表”的意思，即这个产品既可玩游戏又可当手表用。拜新潮的开发理念所赐，这个玩具很快就流行起来，最初的Game & Watch是定位于为上班族提供简单娱乐功能的电子玩具，后来任天堂却发现Game & Watch也得到了不少中小学生的青睐。为此，任天堂不得不调整Game & Watch的市场定位，开始开发一些游戏性强的青少年向游戏。Game & Watch创下的成绩是在日本国内总共售出了近1300万台，并将任天堂从街机事业的失败中挽救了出来，同时还为任天堂赚取了不少可供开发新产品的流动资金，为日后FC的成功打下了开发资金的坚实基础。



双屏Game & Watch

Game & Watch的开发过程其实并不顺利，70年代的液晶屏技术还不足以用于显示复杂的图形动作。但横井最终放弃了改进液晶屏技术的想法，表示“掌上游戏暂时还不需要像街机一样去追求复杂与豪华的画面效果”。最终的结果是：Game & Watch的开发人员通过采用在屏幕底部贴上透光塑料薄膜这种“古老”的方式来显示一些复杂的游戏画面。Game & Watch的开发使横井积累了不少开发掌机的经验，这段经历也为他日后开发Game Boy的事业打下了扎实的基础。而横井那句“从老式技术的角度去进行平衡思考”正是在开发Game & Watch过程中提出的。

所谓“老式技术”，并不是指劣质的落后技术，而是指“已被广泛应用、优缺点都很明显”的技术。横井认为：“做游戏，只要有趣、游戏性高、品质优良就足够了，没有必要去追求将尖端的高新科技应用到游戏机和游戏软件上，价格高昂的新技术反而会成为商品开发过程中的累赘。人们一旦清楚了解到老旧技术的优点和不足，就可以在研发和营销上省下很多功夫。”横井的这些理念深刻影响了任天堂的产品研发方式，Game & Watch、红白机（Family Computer）、Game Boy等任天堂游戏机之所以可以在硬件配置不如竞争对手的情况下，保持没有丝毫逊色的趣味和游戏性，在很大程度上是拜横井军平的开发理念所赐。

Gaming Boy 横井

虽然Game & Watch创下了不俗的销售成绩，并且开创了日本最初的掌机市场，但一直使横井军平耿耿于怀的是：Game & Watch的品牌价值太低了。比起同时期索尼公司的Walkman随身听系列产品，同是便携式电子娱乐产品，Game & Watch的品牌价值却远远不如Walkman随身听。虽然横井在Game & Watch系列产品上应用了很多创新理念，诸如对后来的掌机影响极大的十字方向键设计（在此之前的绝大部分游戏机只能通过笨重的摇杆控制方向）与双屏幕显示（最初的双屏掌上游戏机Game & Watch甚至被认为是目前任天堂主力产品NDS的原型），但因为种种原因，Game & Watch系列游戏机在日本面世3年之后，其热潮就开始渐渐消退了。时逢任天堂新主力产品FC开始发售，横井军平所领导的开发部门也因此致力于开发FC游戏的事业。


NDS

FC的鼎盛时期持续到了1987年，当FC开始在日本降温，任天堂迫切需要第二个可以创收的主力产品以应付SFC上市前的市场真空期，横井开始重新活跃起来，他所领导的开发部门立即开始了新的掌机开发工程。这款新掌机正是故事的主角Game Boy。

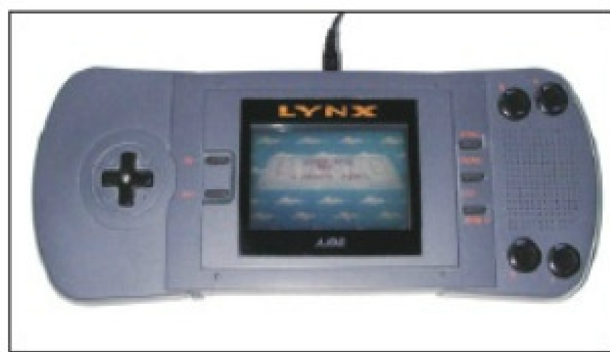
横井坚持认为，这款新掌机必定要更轻、更小、更便宜、更耐用，并且拥有大量的游戏支撑，才可以超越自己之前的作品——Game & Watch。本着“从老式技术的角度去进行平衡思考”开发产品的原则，Game Boy自然没有采用当时已经出现的彩色液晶屏幕技术。最初横井军平打算采用TN液晶屏作为Game Boy的屏幕来开发机器，但当他将这一版本的成品交付给山内溥试用时，山内溥认为这种TN液晶屏画面显示

效果太过糟糕，断言这种残影严重而且画面昏暗的游戏机不可能取得成功。于是横井又一次向夏普公司请援兵了——从夏普公司引进了更适合制作Game Boy屏幕的STN反射式单色液晶屏技术。STN液晶屏的对比度比TN液晶屏高，这解决了横井之前使用TN液晶屏时遇到的画面昏暗问题，STN液晶屏的耗电量也比TN液晶屏要少得多——不过最重要的还是：STN液晶屏的造价十分低廉，这是无论怎样改进TN液晶屏的生产技术也不可能做到的。STN液晶屏唯一的硬伤就是图形表现力不及TN液晶屏，但对于Game Boy这款被横井认为不需要有过强画面的游戏机来说，改用STN液晶屏恰恰解决了耗电量、便携性与造价三大问题。这一次，当横井将新样机送到山内溥手中试用时，山内溥对这款便携耐玩的新掌机表示非常满意。在解决了显示屏这个大问题之后，基于增强游戏性的考虑，横井还为Game Boy开发了多人连线功能。

事实证明，横井最终选用STN屏作为Game Boy的屏幕是非常明智的选择。任天堂Game Boy的主要竞争对手雅达利Lynx与世嘉Game Gear失败的原因就包括使用了技术尚不成熟的彩色液晶屏技术，彩色液晶屏造价昂贵使得游戏机生产成本大幅提高。而且彩屏耗电量巨大，这两款游戏机连10小时都无法达到的续航时间令玩家怨声甚广。

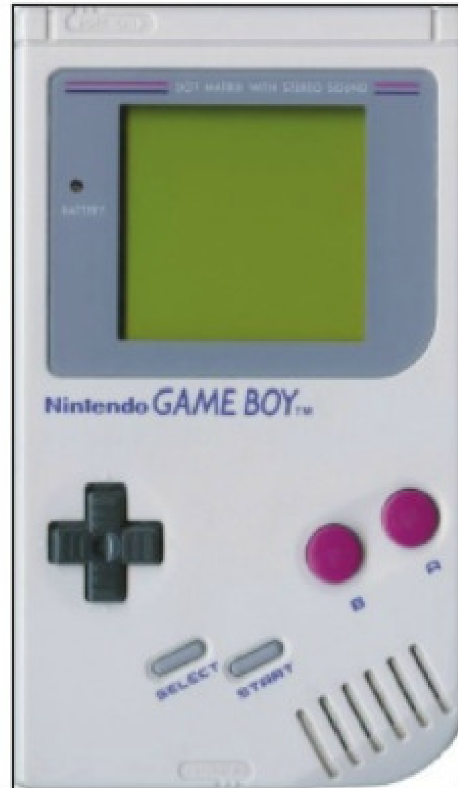


世嘉Game Gear



雅达利Lynx

花费了接近两年的研发时间，在山内溥平息了任天堂社内的质疑声音后，Game Boy正式面市，横井军平终于得以通过Game Boy来证明自己的实力与理论。Game Boy陪伴了无数人的成长，为无数人在漫长的旅途中提供了娱乐，无疑是迄今为止最为出色的掌机。



Game Boy大家族

Game Boy

Game Boy于1989年4月21日开始在日本发售，任天堂选取了《超级马里奥大陆》《役满》《Baseball》《Alleyway》作为首发游戏与Game Boy一同销售。虽然Game Boy并没有应用先进技术去展现游戏画面。但对于广大玩家来说，掌上游戏机的游戏质量竟然可以媲美街机与电视游戏，事实所带来的心理震撼依然是十分巨大的。要知道，任天堂在此之前推出的Game & Watch只是一款简陋到要依靠预先贴好塑胶贴纸才可以呈现出复杂游戏背景画面的游戏机。



任天堂选择《超级马里奥大陆》作为首发游戏之一是十分明智的：让玩家无需打开电视机就可以用Game Boy玩到与FC上的《超级马里奥兄弟》无比相似的游戏。当时有相当多的玩家购买Game Boy只是为了一睹《超级马里奥大陆》的风采，因为这些强力首发游戏的支援，Game Boy面市后在不到两周时间内就卖出了20万台。而在Game Boy发售的两个月之后，任天堂使出了超强的必杀——《俄罗斯方块》，任天堂为了争取《俄罗斯方块》的掌机版专属制作权，先是不惜以千万美元级别的价格购得独占制作权，后来更是通过一系列的诉讼去强迫世嘉公司销毁已经制作好的Game Gear版《俄罗斯方块》卡带。《俄罗斯方块》是Game Boy上名符其实的杀手级游戏，在美国发售时，第一天便造就了4万台的销量。新瓶装旧酒的Game Boy版《俄罗斯方块》之所以如此受欢迎，完全是托了Game Boy多人连线对战功能的福——玩家只需要一根连机线，就可朋友之间相互酣战几个回合，而无需像以前一样死守在电视前面。《俄罗斯方块》的Game Boy版总共了卖出3300万套（这个数字还未算上诸如《俄罗斯方块DX》这种复刻版的销售量），是当之无愧的Game Boy上最畅销的游戏。

Game Boy打响名号的原因除了有大量的知名游戏吸引玩家购买之外，其贴心的设计也是不能忽视的：4节AA（五号）电池即可驱动Game Boy长达30多小时，相比之下，雅达利Lynx与世嘉Game Gear的彩屏掌机需要耗费6节AA电池，但最多只能连续工作5小时的设计，使这两款游戏机几乎完全丧失了掌机的便利性优势。同时，Game Boy在当时的价格优势也十分明显，任天堂与夏普长期的合作关系使得Game Boy的部件成本十分低廉，其黑白屏设计也使得生产成本大大降低，玩家无需花费大量金钱即可购买，这也使得Game Boy的竞争对手处于十分被动的地位。

Game Boy Pocket



1995年，任天堂推出了由横井军平开发的、被期望能够作为Game Boy后继者的32位便携主机Virtual Boy，因开发过程背离了横井一向强调的“从老式技术的角度去进行平衡思考”理念，结果在市场上遭到惨败。任天堂为了挽救Virtual Boy的失败和重振Game Boy品牌的雄风，决定对原有的Game Boy进行小型化改进，并于1996年7月21日推出了Game Boy Pocket，GBP最初的零售价仅为6800日元。从开发阶段就被定位于比Game Boy更小、更轻、更省电和更便宜的产品。使用两节AAA（七号）电池作为电源，连续游戏时间大概是10小时。为了达到大幅度降低生产成本的目的，任天堂在开发GBP时曾有许多疯狂的设想：最初甚至曾希望移除通讯接口以达到完全的轻薄化，后来因受到了软件开发者的强烈抗议才因此作罢。基于最大限度降低生产成本的考虑，最初版本的GBP甚至连电源指示灯都没有，因此使得当时很多玩家在游戏酣战一半的时候突然断电而广受非议，任天堂也因此不得不在之后生产的机型中重新添加电源指示灯。

GBP的廉价路线与当时的《口袋妖怪》热潮配合得天衣

无缝，很多玩家重新拿起Game Boy只是为了尝试《口袋妖怪》对战的滋味。《口袋妖怪》最终的销量高达2008万，是总销量仅次于《俄罗斯方块》的GB游戏。其热潮也成功带动了大量GBP的销售，成功挽救了任天堂因Virtual Boy的失败而陷入垂危的掌机品牌。



Virtual Boy是一款头罩式眼镜的便携型游戏主机，在开发工作接近尾声的时候才发现了重大问题：当玩家移动头部，Virtual Boy的液晶屏会发生抖震现象，图像会立刻出现严重的错乱。横井本希望要重新调整开发时间表以解决这个问题，但任天堂社长山内溥并没有接受。最终横井通过在Virtual Boy的底部加装固定架以固定屏幕来解决这个问题，但是这一举动导致Virtual Boy失去了最为重要的便携性。Virtual Boy的结局是：因为山内溥执意要按时间让Virtual Boy按时上市，这使得第三方软件开发商跟不上任天堂的步伐，最终造成Virtual Boy一上市就缺少游戏，玩家也不买这种四不像游戏机的账，任天堂因此损失惨重。

Game Boy Light



Game Boy Light于1998年4月14日开始发售，是任天堂初次在Game Boy上尝试夜光功能的机型，同时也是Game Boy之父横井军平离开人世之后任天堂推出的第一款Game Boy改进版机型。因为新添了夜光功能，GBL需要使用两节AA电池才可运作（这同时意外地使得GBL的续航时间可以比GBP略长）。柔和的靛蓝色背光和无需使用外置配件“Light Boy”就可以在阴暗的环境里享受Game Boy的游戏，在当时吸引了不少玩家的目光。可惜的是，GBL在推出半年后就因Game Boy Color的出现而不得不减产为其让步，任天堂也没有在日本以外的地区发行过这款主机。

Game Boy Color



Game Boy Color于1998年10月21日开始在日本发售，是Game Boy系列中首款彩屏掌机。虽然GBC相比先前的GB与GBP有许多革命性的进化，但在任天堂的战略部署中只属于为GBA开路的过渡型的产品。尽管如此，这款可以同显56色的彩色掌机自上市伊始就获得了大量关注。

GBC拥有比以前所有GB快一倍的CPU，相对旧机型，内存更是扩充至三倍大小，同时，任天堂还在GBC上添加了红外通信功能。GBC拥有最多可以显示32 000色的TFT液晶屏，运行标准GBC软件时，可以最多同时显示56种颜色。在技术方面的升级之外，GBC并没有放弃对以往黑白游戏的支持，GBC所配备的填色功能更是使得这些黑白游戏在运行时可以显示出4～10种颜色，这也是GBC一直最为人所称道的优点。

GBC的发行为GBA的研发争取了大量时间。任天堂成功通过GBC和《口袋妖怪》的余热来抵挡住来自竞争对手万代（Bandai）与SNK所推出的掌机的冲击，直到GBA面世。

Game Boy Advance



Game Boy系列游戏机全新的32位加强版Game Boy Advance于2001年3月21日开始发售。GBA是Game Boy系列中首款采用横板设计的机型。与之前的GBC相比，GBA又再进一步大幅增强了机能，同时新增了肩键“L”键与“R键”，但去掉了于GBC中首次推出的红外通信功能。

与GBC一样，GBA虽然有专属平台的软件发行，但也没有放弃对GBC和GB游戏的支持，这一技术使得可以在GBA上运行的游戏十分丰富。吸取了Virtual Boy失败的教训，任天堂并没有因为GBA的强大机能而放松警惕，GBA刚开始发售时就已有30款为GBA开发的游戏同时上市，面对强大的游戏阵容，竞争对手万代与SNK在GBA上市之后立刻毫无还手之力。

事实上，GBA在外观和便携性上的设计并不算太好，机体的重量、横板设计的外壳，以及糟糕的续航时间（两节AA电池仅可供GBA连续工作5小时）使得其便携性大打折扣。同时，任天堂为了压下GBA的成本，选取了光线过暗的液晶屏作为主屏幕，使得不少玩家反映长时间玩GBA会使眼睛十分疲劳。为了解决这些问题，任天堂开始着手开发GBA的改进型号GBASP。

Game Boy Advance SP



GBA改进版Game Boy Advance SP于2003年2月14日开始发售，这款GBA改进型掌机弃用了GBA的横向面板，改成了可折叠的蛤壳型设计，从而使得GBASP比以往所有的Game Boy机种的便携性更强。GBASP还引入了先前Game Boy Light中的前置光源设计，使得其成为真正无论什么时候都可以享受游戏的完美掌机。同时，还首次弃用了沿用10多年了干电池供电架构，内置了可反复充电的锂电池，每充电3小时即可使用10小时，一举解决了GBA续航性低下的问题。

GBASP最初仅为任天堂用于试探市场用的产品，首发时只生产了10万台左右。然而任天堂显然低估了玩家们对GBA的狂热，改进过的GBA使无数玩家爱不释手，首发用的10万台机器花了不到半天的时间就已销售一空。而GBASP出色的蛤壳型折叠设计，更是获得了2003年的日本产业设计振兴会的优秀设计大奖。

Game Boy Micro



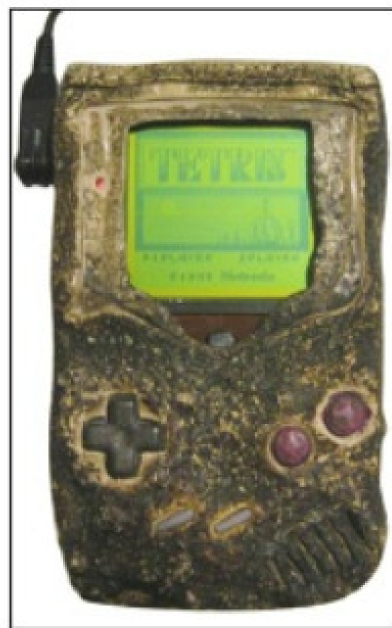
由北美任天堂主导制作的Game Boy Micro于《超级马里奥兄弟》发行20周年的2005年9月13日开始发售。GBM只有10厘米宽、5厘米高、2厘米厚，净重仅有80克，是GB家族中造型最为轻薄的机型。任天堂并没有对GBM作出任何机能上的提升，相反，任天堂还中止了GBM对GBC和GB游戏的支持，使得其只能运行GBA游戏。GBM又重拾了GBASP所放弃了的横板设计，并且采用了金属制可更换式外壳。

任天堂发布GBM是为了试探市场对超薄掌机和可更换外壳的反响，以及尝试榨取Game Boy品牌的最后价值。在任天堂宣布停用Game Boy品牌前夕的统计报告指出，GBM在全球范围内总共出货242万台。

Game Boy逸闻

•在横井军平即将完成Game Boy的设计时，山内溥曾嘱咐过横井一定要加固机体的结构。山内溥认为，Game Boy将会很受儿童的欢迎，一定要将这款游戏机设计得即使是很粗鲁的人去使用也不会轻易让游戏机摔坏。当山内溥见到测试样机可以从床上一米多高度摔够几十次也不会损坏的时候，当即就批准了Game Boy上市。

•山内溥的本意是考虑到儿童客户的需求才希望加固结构，但是后来却有了戏剧性的发展：在1991年的海湾战争当中，美军从被空袭摧毁的美军兵营中发现一台已被烧得不堪入目的Game Boy，外壳虽然已经完全被烧熔，但竟然可以正常游戏。这台传奇般的Game Boy被安置在美国纽约的任天堂直营店“Nintendo World Store”中作展示用。



•1998年，Game Boy Pocket开发人员之一的出石武宏在《口袋妖怪》成为大热作品后曾公开表示：“如果当初真的把Game Boy Pocket的对战功能移除开来，那么被毁掉的除了Game Boy Pocket还有《口袋妖怪》。幸好当初没有这样做，不然我也不知道应该怎么向《口袋妖怪》之父田尻智先生交代。”

•Game Boy Pocket曾以3800日元的超低价发行，这个价格在日本仅相当于大概10瓶1.5升装的可口可乐。

有不少玩家以为Game Boy这个富有时代感的名字是山内溥好友系井重里的杰作，事实上是横井军平希望“Game Boy”的品牌价值可以与索尼的“Walkman”相媲美才如此命名。因为这个谣言流传得太过广泛，以致于后来有英国妇女团体指责“Game Boy”这一名称歧视妇女时，系井重里不得不公开出来辟谣。

•Game Boy之父横井军平在1996年8月（Game Boy Pocket发售后的一个月）因Virtual Boy的失败引咎辞职，离开了任天堂这家陪伴他度过半个人生的企业。这位掌机开发的先驱在1997年10月4日于石川县小松市的国道上不幸遭遇车祸，送院不治，享年56岁。如果没有发生这个不幸，这位天才也许会为我们的生活再带来更多更富趣味性的玩具产品。


Video Game News
Farewell, Game Boy

Game Boy经典游戏系列介绍

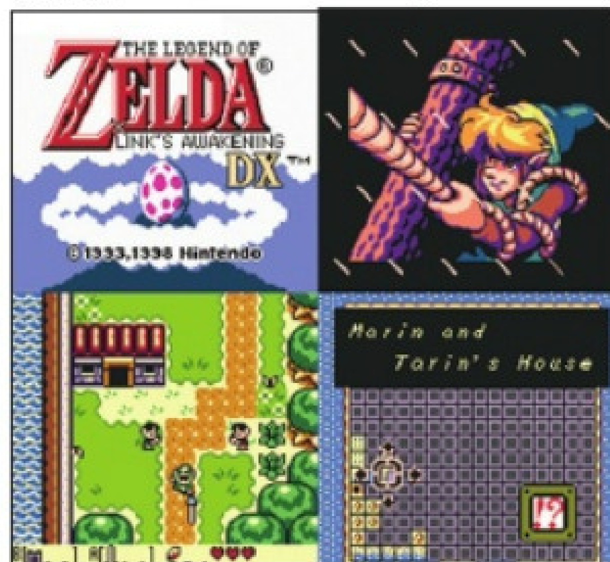
恐怕与大多数人所想象的不同，作为便携式游戏机，掌机的生存压力远比一般的家用主机要大。因此，它的作品都格外地好玩。当今的游戏越做越大、越做越复杂，着实让很多人望而却步。而Game Boy系列掌机却以轻松、简单和便捷成为了另一个消闲的好选择，与此同时，也成就了一代经典。这次我们要介绍GBC和GBA上的精彩作品，希望将它们展现在热爱游戏的读者面前，使人们永远记得这些游戏史上曾经的经典。

GBC经典回顾

《萨尔达传说》（The Legend of Zelda）系列

我们将《萨尔达传说》系列放在第一个推荐，是试图证明它的精彩和经典，并表达笔者对这个系列的敬意。

《萨尔达传说——DX梦见岛》（The Legend of Zelda：Link's Awakening DX）



《萨尔达传说——DX梦见岛》作为GBC上的第一部萨尔达作品，水准极为不俗。这个著名的ARPG系列，在GBC上的流畅度和剧情丝毫不逊色于SFC，依然有丰富的场景和大量的隐藏要素登场。如果它能在你的手机或其他便携机中出现，旁人羡慕和嫉妒的目光会杀死人的。

《萨尔达传说——时空之章》（The Legend of Zelda：Oracle of Ages）



《萨尔达传说——大地之章》同时推出的作品，据说销量达到300多万，实在是让人赞叹。当然在中国的知名度就弱了很多。作品的画面得到了强化，色彩十分绚丽多彩，特写画面也相当赏心悦目。实在是《萨尔达传

说》中不可多得的精品游戏。

《萨尔达传说——大地之章》（The Legend of Zelda：Oracle of Seasons）

与《萨尔达传说——时空之章》风格相同的作品，比较有趣的是，如果想看到最终Boss，就必须把两个游戏都玩一下。在一个游戏中输入另一个游戏的通关密码，才能够开启通向最终Boss的大门。游戏通关后还可以继续玩，还有更多的物品和道具等着你去收集，隐藏要素实在是太多了啊。

《勇者斗恶龙》（Dragon Warrior/Dragon Quest）系列

作为亚洲RPG鼻祖的《勇者斗恶龙》，实在是太经典太著名的系列了。由于GBC推出比较晚，那时又是次世代机肆虐的时期，这几作DQ恐怕不是很多人都玩过。其实GBC上的这几款作品绝对是精品。全面加强的1、2、3代，全新的两款怪兽系列，总是能给Fans无限欣喜。手机和掌机族们可别光顾着玩游戏而坐过了站哦。

《勇者斗恶龙Ⅰ&Ⅱ》（Dragon Warrior Ⅰ+Ⅱ）



大冷饭的《勇者斗恶龙Ⅰ&Ⅱ》在1999年再度推出，容量比SFC版要大。由于GBC的硬件水准比SFC要逊色很多，因此想要和SFC媲美是不可能的。但是在大容量的支持下，GBC版的画面十分细腻柔和，DQ系列虽说不以画面见长，但并不意味着画面就粗制滥造。而且华丽的大特写也弥补了画面上的不足，值得推荐的作品哦。

《勇者斗恶龙Ⅲ》（Dragon Warrior Ⅲ）

系列中最受推崇的3代，于2000年再次被重制。容量和SFC持平4MB（32MB），个人感觉比SFC版要强。很多朋友因为不懂日语而对3代耿耿于怀，那么请务必选择GDC版，因为它有官方英文版，是绝对不会让你失望的。

《勇者斗恶龙怪物篇》（Dragon Warrior Monsters）

在GBC新登场的怪物版，收集怪物的系统现在已经成了掌机的恶习之一。“喜欢怪物吗？喜欢抓怪物吗？喜欢养怪物吗？喜欢收集怪物吗？那么来吧！”本作品中有数量不少的怪物等待你去收集，而且如果想要得到强力的怪物还是要颇费一番周折的。强烈推荐！

《勇者斗恶龙怪物篇2》（Dragon Warrior Monsters 2：Cobi's Journey/Tara's Adventure）



水准全面加强的《勇者斗恶龙怪物篇2》，分为男女主角2部作品，统统都是4MB（32MB）的容量，对于画面和音乐压力远远小于SFC的GBC来说，这就是极品的标志。游戏分男女主角好像也是掌机的另一恶习，两部作品的剧情基本一致（片头画面居然还可以合并），不过主角的攻击方法并不一样。游戏中拥有数以百计的怪物等待着你去收集，如果你有收集癖的话，相信一定会让你爽到位的。强烈推荐一试！

《牧场物语》（Harvest Moon/Bokujo Monogatari）系列

《牧场物语》是知名度相当高的益智类游戏，游戏气氛轻松活泼，内容健康，知识性和趣味性高。现在不少朋友都十分热衷于在某交友网上玩“偷菜”游戏，那么《牧场物语》绝对会让你不可自拔，因为在这里你掌管的可不只是一块小菜地，而是一个大牧场。GBC上登场的这3款作品因为画面精美，系统简洁而深受玩家欢迎。大家千万不要因为GBC是掌机而轻视它，GBC作为掌机，游戏性之强有时甚至连FC、SFC都无法媲美。

《牧场物语》（HarvestMoon/BokujoMonogatari）



制作非常规矩的第一作，好像没有汉化版，大家用来入门就OK。熟悉一下游戏的氛围和操作。《牧场物语》的意境在于通过繁忙的工作后，获得那收获时的喜悦，那种感觉比偷菜要过瘾得多了。

《牧场物语2》（Harvest Moon 2/Bokujo Monogatari 2）

容量达到2MB的第二作，有汉化版，可见Fans们对它的喜爱程度。游戏中可以忙活的事情实在是太多了点，绝对是打发无聊的最佳选择。

《牧场物语3》（Harvest Moon 3/Bokujo Monogatari 3）

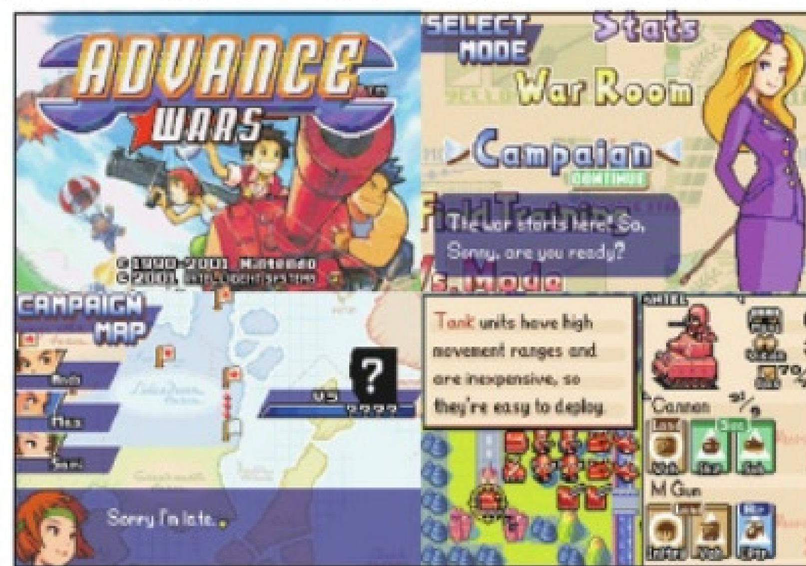


第三作，容量同样是2MB，有汉化版。剧情和系统全面加强，双主角出现了，但好歹没有被分割成两部作品。男女主角可以协力工作，很是有趣。既然主角都有两个了，可以干的活自然更是少不了，而且两人还能够擦出爱的火花哦。

GBA经典回顾

《高级战争》（Advance Wars）系列

高级战争系列恐怕是GBA上最纯粹的SLG游戏了。难度乍一看并不高，但是如果想要完美破关拿到全S评价，那简直就是战略天才了。高级战争画面相当精致可爱，是SFC上Super Famicom Wars的延伸，很多地方得到了加强，绝对是个玩100年都不会厌倦的好作品。但是大家不要觉得画面可爱了，游戏就会很傻气。恰恰相反，《高级战争》绝对是真正意义上的战略游戏，而非战术游戏。就像《银河英雄传说》的杨威利所说“战术上的胜利无法弥补战略上的失败”。因此即便你拥有极佳的战术操作，如果没有良好的战略作为支持，依然会输得非常郁闷。因此我们可以毫不夸张的说，《高级战争》就是一个迷你卡通版的《大战略》。



《高级战争》（Advance Wars）

GBA第一作，难度算是比较高的，因为可利用的非战略因素不太多。游戏的重点并不完全是前线的对

抗，而是对资源、后勤和补给的控制。当然如果你拥有无比高超的战术，可以无视战略上的缺陷而获胜，那么我们认为你绝对是个天才。

《高级战争2》Advance Wars 2

经过全面强化的《高级战争2》，隐藏要素实在是多得出奇，无论是画面还是音乐都已经达到完美，让人爱不释手。剧情全部通关后游戏才真正开始，二周目的难度是一周目的数倍。你在游戏中获得的点数可以在商店里购买大量有趣的东东，包括隐藏地图还有人物素材等等。不过由于作品大大强化了指挥官的能力，因此削弱了游戏的战略性，使游戏的难度降低了不少。显然这是厂商对市场的一种妥协，毕竟不是所有人都接受那种纯粹的战略游戏。不过大量丰富的角色弥补了游戏性的不足，绝对是个完美的迷你《大战略》。强烈推荐一试！

《恶魔城》（Castlevania）系列

如果要评选各大主机上都曾经出现过的游戏，《恶魔城》必在其中。从FC到PS2无处不见它的身影，不过PS2的3D化褒贬不一，或许我们以后只能在怀旧中再体验这份感动了吧。

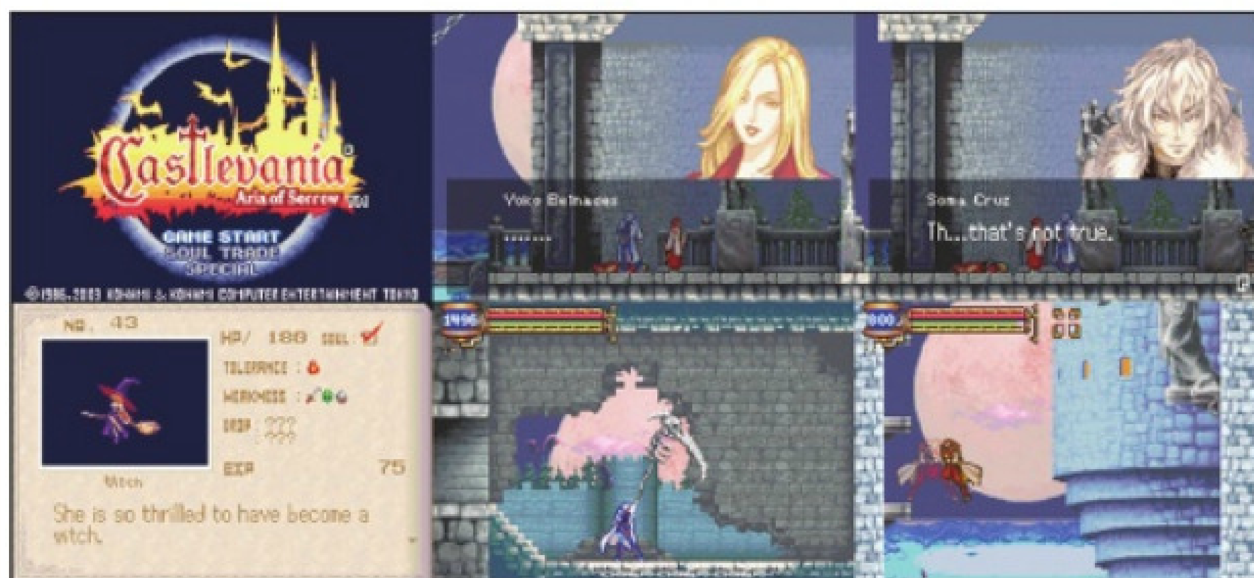
《恶魔城——月之轮回》
（Castlevania：Circle of the Moon）

GBA第一作，水准还是比较高的。主要表现在音乐很出彩，有众多前作名曲加强版出现，感动到流泪啊。游戏画面不是非常出色，而且手感不太好，惯性有些太大，系统也比较呆板。作品的隐藏要素不多。不过作为承上启下的作品，还是很值得一玩的。

《恶魔城——白夜协奏曲》
（Castlevania：Harmony of Dissonance）

GBA第二作。说实话，实在是不怎么样的作品，如果要评选《恶魔城》最差游戏，它一定可以入围并获得提名。配色太失败了，音乐也很糟糕，主角的形象也非常怪异。所有角色都会有个白框，建筑物边界太宽，使原本就不大的画面显得更加拥挤，玩起来很不爽。如果你不是铁杆恶魔城Fan，那它仅有收藏价值。

《恶魔城——悲伤的咏叹调》
（Castlevania：Aria of Sorrow）



GBA第三作，终于扬眉吐气的作品。绝对让人眼睛一亮，其水准远非前两作所能比，业内对其的评价已经不亚于系列的最高作《恶魔城——月下夜想曲》（Castlevania：Symphony of the Night/Akumajou Dracula X）。作品无论是系统、画面、音乐还是手感都无可挑剔，隐藏要素也很丰富。玩的时候爱不释手，真想一气呵成。在NDS上大获成功的《恶魔城——苍月的十字架》（Castlevania：Dawn of Sorrow）其实就是本作的加强版。这部画面华丽、操作流畅、短小精悍的作品，无论你是否恶魔城的Fan，都是绝对不可错过的。

《逆转裁判》（Gyakuten Saiban）系列

GBA上超级强悍的AVG作品《逆转裁判》系列，以极低的成本，极简单的技术含量，获得了极大的成功。让无数业内人士大跌眼镜。主角作为辩护律师，帮助被告洗脱罪名，不仅在法庭上和检视以及法官针锋相对，不开庭的时候也需要努力收集证据。游戏需要动用推理和逻辑思维的能力，是很优秀的益智作品。《逆转裁判》的画面非常漂亮，人物特写很多，动作既酷又帅，还含有部分语音，玩起来投入度很高，不会疲倦或感到枯燥。可以说是近几年来难得的优秀文字类游戏。《逆转裁判》的成功是对3D化、低龄化、AV化和网络化的游戏模式的挑战和讽刺，它深刻证明了游戏只要有一个优秀的剧情，就能成功。反之如果没有剧情，其他的再好也是白搭。在NDS上的后续作品均没有超过GBA系列，因此请在GBA中体会“逆转”系列的真谛吧，GBA的三部作品都有汉化版。我们在此感谢那些辛勤而专业的汉化者，让我们能够体验到游戏丰富的内涵。

《逆转裁判》（Gyakuten Saiban）

《逆转裁判》1代，综合水准在全系列中最高。作品的风格幽默风趣，人物全都个性鲜明。作品连贯性很好，案情之间既独立又相互关联。由于该系列并非真正意义上的侦探类游戏，因此绝对不会给玩家太大的压力。认真地玩一下吧，你马上就会喜欢它的。

《逆转裁判2》（Gyakuten Saiban 2）



2代难度比1代是大大提高了，收集证据的部分做了加强。法庭上也开始有陷阱出现，绝对不可轻敌。为了增加游戏的趣味性，主角的对手也开始升级，在法庭上对主角的能力进行限制和干扰。我们的律师先生将面临空前的挑战。游戏中出现了大量的美女角色，风格年龄各异，绝对能够满足老、中、青3代人的口味。《逆转裁判》几乎每个角色都有粉丝团，实在让其他的AVG游戏为之汗颜。

《逆转裁判3》（Gyakuten Saiban 3）

3代作为GBA的终结作，将系列中所有的案情做了一个完美的终结。部分剧情有些勉强，但很过瘾，推理难度高，有时候瞎猜一下也是没办法的。万人迷的主角的老师绫里千寻小姐，也在游戏中有精彩的表现，让所有的Fans一尝夙愿。而最终章的案情复杂、关系错综、情节跌宕，

审理过程之长，绝对可以让你过瘾到五体投地。作为逆转三部曲之的终结一作，实在不可错过。

《金属机器人大战》（Medabots）系列

《金属机器人大战》是比《口袋妖怪》要精彩得多的作品，《口袋妖怪》中的妖怪可以升级进化，Medabots除此之外还可以拆换配件，只要你打赢了敌人，就能够得到一个它的肢体配件，多打几次就能得到完整的机器人。在游戏中你可以将缴获来的配件自由装配，也就是说根据排列组合原理，你可以得到数以万计的宠物机器人。如何？比《口袋妖怪》强悍多了吧。游戏的战斗方式也很新颖，3对3的群战，场面相当刺激，比单调且让人昏昏欲睡的《口袋妖怪》过瘾多了哦。

《金属机器人大战——蓝蜂版/六书版》
（Medabots：Metabee Version/Rokusho Version）



这两作都是RPG作品，主角是不一样的，但剧情基本一样。剧情轻松活泼，丝毫不逊色于《口袋妖怪》。游戏中的机器人数量众多，因为打一仗才能收一个配件（而且会雷同），想要收齐所有的机器人并不容易。你可以体验改装的快乐，改装机器人虽然综合能力不如原装机器人，但是对特定的敌人十分有效。

《金属机器人大战AX》
（Medabots AX：Metabee Version/Rokusho Version）

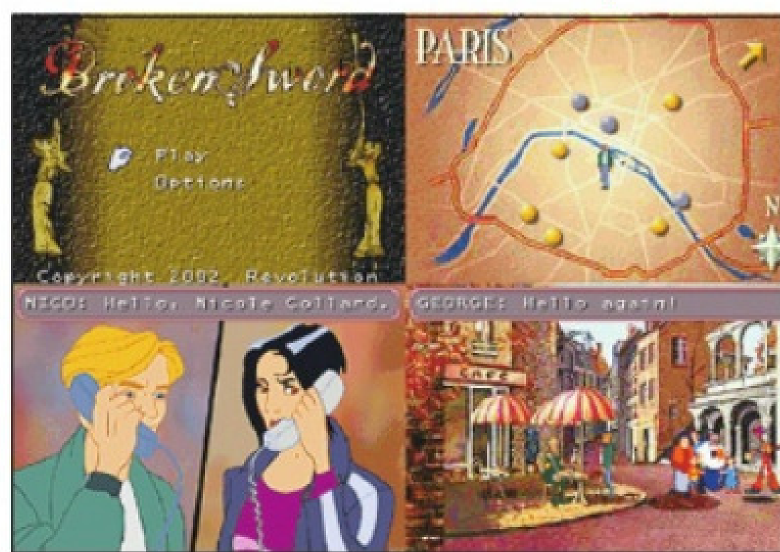
FTG版，战斗不再是回合制的了，而是自由操控。感觉十分爽快。但难度比较高，不要以为自己的机器人装备精良就可以虐待对手，良好的操作是至关重要的，需要慎重对待。

《最终幻想战略版》
（Final Fantasy Tactics Advance）



《最终幻想》的大名大家自然不会陌生，PS上的FFT也很有知名度，而在GBA上诞生的FFTA显然也没有让Fans失望，虽然这3个系列并没有太多相似的地方。《最终幻想战略版》是SQUARE和ENIX合并后的作品，引入了很多其他作品的元素，包括《圣剑MANA》和《皇家骑士团2》等。以SQUARE和ENIX强悍的功力，游戏的画面和音乐自然都是无懈可击。此外，游戏有一个独立而完整的世界观，一旦你熟悉了它之后，你会为它深深地着迷。SQUARE的老毛病——系统怪异，在作品里一览无疑。活见鬼的“Law”系统真是让人又恨又爱。“Law”系统具体表现为，战斗时会有裁判出现并宣布禁令，限制某些行为，违反的角色就会被抓。如果你不喜欢它那么你会因为怕犯规而痛苦；但如果你喜欢它，那么你会为引诱敌人犯规而被抓兴奋不已。作为SLG来说FFTA绝对算是上品。

《断剑——圣堂武士之迷》
（Broken Sword：The Shadow of the Templars）



GBA上另一极其优秀的AVG游戏，剧情真是太精彩了。主角是一个美国人，他在法国巴黎遭遇了一次杀人事件，他以美国人的热情自告奋勇地想找到凶手，但却被卷入了一个极大的阴谋之中。游戏的画风相当柔和，大家可以欣赏欧洲各大城市的绚丽风情，画面以油画风格为主，颇有艺术性。游戏的另一特点是语言，虽然有多种语言可以选择，但为了保持游戏的真实性，剧中人物依然是南腔北调的。主角自然操一口美式英语，法国佬是不爱说英语的，所以经常会在对话中夹杂法语，你还会遇到很多异国人士，他们的本地话都比较多，所以玩起来相当过瘾。对英语有兴趣的朋友一定不可错过，可以通过选择多种语言来练习自己的口语。最后，希望大家在玩游戏的时候多注意主角的言辞，他套近乎和泡妞的水准真是登峰造极，而且看起来他是个相当老实和正直的人（事实上也是这样），不可不学哦。

《银河战士》（Metroid）系列



《银河战士》系列是《恶魔城》系列的启蒙者，我们认为《恶魔城》的很多创意都来自于它。由于文化的差异，《恶魔城》以其动人的剧情风靡亚洲，而《银河战士》则以优秀的操作性和技巧性享誉欧美。因此《银河战士》在亚洲的知名度一直不很高，从FC到SFC始终默默无闻，而在欧美它经常位列最受欢迎游戏TOP10。由于GBA强大的容量支持，《银河战士》的剧情日益丰满，绝对可以和《恶魔城》一争长短。在《银河战士——融合》（Metroid：Fusion）中，地图不再是传统发散型。而是多级树状，不会因为迷路和乱转浪费无谓的时间，暗道的设计也更科学。个人认为这是《银河战士》系列的一大进步，FC和SFC版的地图实在是让人无所适从。游戏的画面非常华丽而且细腻，手感也十分流畅。剧情紧凑且跌宕起伏，扣人心弦，气氛烘托相当成功，让笔者常常在Boss前面的一个房间里惶恐不已。我是一个通宵打通关的，因为上手后就完全放不下。笔者个人强烈推荐！

Game Boy系列主机上的经典作品，用短短的几个页码是介绍不完的。限于篇幅，我们无法介绍所有的游戏，诸如在某种程度上左右了Game Boy命运的《超级马里奥》和《口袋妖怪》等系列，由于知名度很高，在这里就不一一介绍了，它们的经典程度当然绝对是无可质疑的。如果我们的介绍能使不了解Game Boy及其游戏的读者朋友能对它有个初步的认识，我想我们的目的也就达到了。

（本文部分内容得到狼窝论坛（www.acgwolf.com）的协助，特此致谢！） P

AION我爱你，AION我恨你

AION是款很特殊的游戏。游戏本身特殊，出现的时间特殊，似乎承载的命运也特殊。说它本身特殊，因为平心而论AION是款一流的韩式游戏，用我们玩家的话说，就是款一流的“棒子”；说它时间特殊，是因为“顶梁柱”WoW正处在一个微妙时期，且没有一款能抬到AION同个等级的产品同时出现；说它命运特殊，因为刮起新“韩流”的先锋军正是AION。在5月中里，曾刊登过一篇有关AION和WoW玩家之争的文章，当时因为时间紧张，所以篇幅有限。对于这款特殊之作，显然不能全盘分析透彻，于是今天再次大篇幅对这款引起无数人夸奖、也引起无数人诋毁的游戏，进行一次“爱恨纠结”的详述。

■西安 Oracle

对于国内MMORPG来说，2009年注定是热闹非凡的一年。经过一段时间的沉寂之后，无论是国外代理还是自主研发的MMORPG，在这一年都会发生一次井喷。经历了2006年的《激战》《EVE》《大航海时代Online》《龙与地下城Online》等国外重量级作品的高调登场与黯然落幕，这3年多来我们已经很难再看到一款像样点的MMORPG，同类型游戏只剩下WoW在一枝独秀。鉴于WoW在国内的强势地位，各游戏厂商纷纷避其锋芒，剑走偏锋，反倒使得休闲网游市场欣欣向荣。然而这终究不是一个长久之计，创意的匮乏与技术的止步不前，再加上SNS休闲游戏对于这块市场的冲击，网游的发展趋势终究还得回归到MMORPG这一类型上来。对于玩家来说，一个完整而有趣的虚拟世界仍有着很大的吸引力。如今恰逢CWoW易主，WLK的上市日期变得扑朔迷离。如果一切顺利，今年会和广大玩家见面的MMORPG会主要集中在《AION》《指环王Online》《剑侠情缘叁》这3部作品。作为WoW的直接竞争对手，它们如何争取用户，站稳脚跟，也就在这个时候。

而AION作为这个时期最先运营的作品，其本身处于非常微妙的位置上。一方面AION可能是众多玩家近两年除WoW以外接触的第一款MMORPG，在占得先机的同时也经受着来自WoW的直接对比。另一方面，AION的表现将会如何，在一定程度上也影响着玩家们对于后两部作品的期望值，很多WoW玩家趁着这个间隙来体验一下其他游戏，倘若因为游戏素质原因导致体验严重受挫，很可能会对除WoW以外的MMORPG失去信心，进而拒绝再尝试同类游戏。这不是夸张，如果说习惯是第二个上帝，那么先入为主就是第三个上帝。WoW的用户忠诚度之高有目共睹，不亚于国内“仙剑”Fans对于“仙剑”初代的感情。让这部分玩家去接受一款同类型游戏，很难不带着挑剔的眼光。甚至可以说一些人就是抱着挑刺的心理去玩本作的，由此产生的一系列现象，后面会详细阐述。

那么，AION到底表现如何，我先把结论放在前面——这是一部让人觉得很遗憾的作品。你越喜欢它，你就越觉得遗憾。它总会让你觉得，如果这个地方如何如何就好了。换句话说，AION的大体方向没错，但它在细节上的不足却有很多，比如脑残（看了下面的文章你会知道我为什么用这个词）的交易中介、蹩脚的汉化、不开放UI接口造成的插件缺失外挂泛滥，这其中既有NCsoft（以下简称NC）的责任，也有盛大的责任。这两家公司急着捞钱，目光只能放在一米开外，AION本来可以表现得更好，就因为这些原因导致边缘用户不断流失，甚为遗憾。





AION的主城设计相当出色，壮观的建筑给人以不小的震撼，然后……我们不得不面对平庸的野外场景……

世界的搭建

关于AION的评测，你可以从现在如雨后春笋般冒出的各种AION主题网站轻易找到各种评测类文章。那正好，我们可以换个角度谈谈。首先是画面问题。在这之前很多朋友都有所耳闻，AION用了Cryengine引擎。问题就出在这个Cryengine上，它让一部分对单机游戏有所了解但有不是很了解的玩家误认为，AION与《孤岛危机》是一个引擎做的……这样一来，AION引以为豪的画面突然变成了它的软肋。不少玩家一看截图，发现和《孤岛危机》完全不是一个级别嘛，于是觉得这游戏吹嘘得太厉害，结果心生厌恶。估计这是AION丢失的第一批潜在用户，这个“事与愿违”恐怕会让NC哭笑不得。不过AION的画面表现还是十分强悍得，目前国内网游无出其右者——前提是你将特效开到最高，低画质下会牺牲很多贴图质量，鉴于目前显卡的白菜价格，AION的特效还不至于让太多玩家开不起。

这时便有一个问题，AION的画面比WoW好，这是无需置疑的，但为什么看起来还是没有WoW真实？这个“真实”不是指贴图质量特效密度这些东西，而是一种心理感受，我把这种感受称为“世界感”。世界感关乎到很多东西，玩家的代入感由此而来，它包括场景搭建、建筑风格、地貌特征、植被

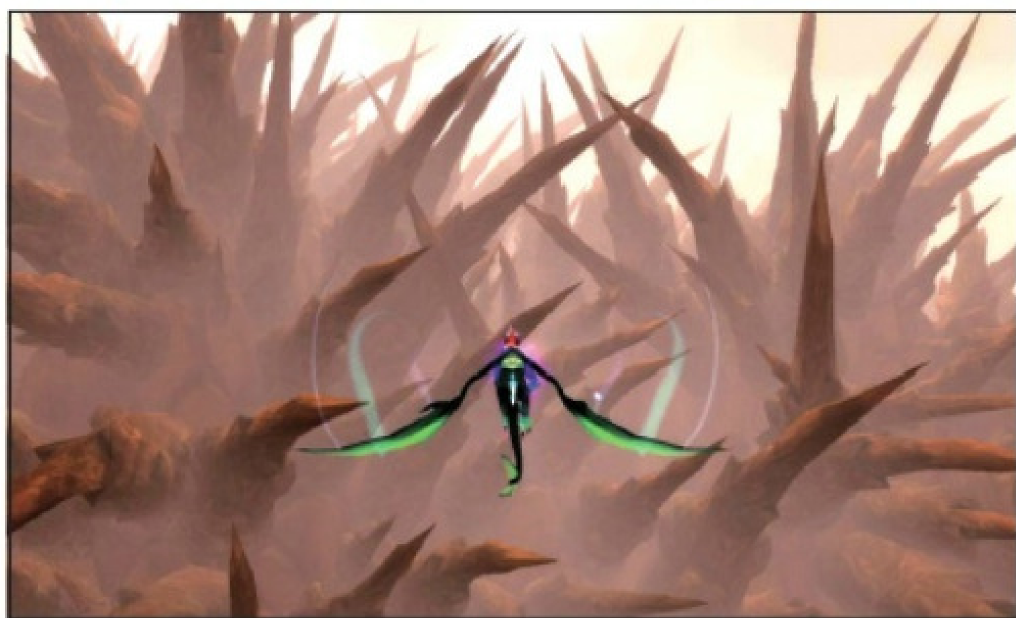
分布以及色彩搭配。无论一款游戏的背景设定多么离奇，哪怕完全架空一个世界，只要“世界感”足够，它仍然会给玩家一种“这个世界就应该是这个样子”以及“所有的东西看起来都那么自然”的感受。除WOW外的很多欧美游戏，比如EVE与《无尽的任务2》，无论他们之间的背景多么迥异，在“世界感”的营造上均十分出色。反观我们的游戏，很多只是追求局部好看，放在整体环境里要多别扭有多别扭。我们可以模仿人家除人设的各种元素，但这个东西我们很难做出来，同样，韩国人也是不行的。

不过这次的AION主攻北美市场，托这个福，AION的世界感足够让人满意。它为我们勾勒出一个较为完整的架空世界，与其它一些欧美作品比起来也是不遑多让的。那么，和WoW比呢？

我觉得WoW之所以能与其他MMORPG区别开来，是因为WoW有“景观”，而同类的其他作品只有“景色”。这么说可能比较难理解，举个例子：WoW里经常会出现一些地理奇观，比如千针石林，再比如刀锋山。这些地方的风格是如此鲜明，以至于你坐鸟第一次飞过的时候就印象深刻。WoW类似的场景有很多，从这个角度来说，WoW的场景设计是十分大胆的，设计师们大刀阔斧弄出很多让人耳目一新的场景，虽然可能没什么技术含量，仅由大块贴图与少量多边形构成，但仍具有强烈的视觉冲击力，总之会让你一眼难忘。从而构建出一个充满魔幻风格的魔兽世界，这个世界是如此触手可及，各种气息扑面而来。之所以说暴雪的美工好，这方面的原因也占很大部分。


AION里很常见的东西，你要和这玩意绑定以便可以在野外随时传送到自己地盘，不过我想没几个人能叫出它的全名，因为它叫：奇柏利斯克

听起来似乎就那么回事，其实这是一个其他网游难以企及的高度，其中也包括AION。制作组想带给玩家一个足够美丽且梦幻的世界，但各种场景属于过眼就忘的类型。对色彩的运用不够大胆，太保守，导致这个世界看起来只有一种主色调。虽然游戏在各种方面都力图展现一个完全架空的世界，并且给各种耳熟能详的物品取了无数难于记忆的名字，但具体落实到实处，依然没有那么大耐心去处理细节部分。况且，架空一个世界，不是给XXX起个拗口的名字就完事的。明显的橘子、葡萄、鱼这种东西非要音译起个拗口的名字，这蔬菜、水果、药材、矿石的名字就不能顺口点嘛？即便抛开本地化不管，这些看起来十有八九是音译过来的名称也是无法突出魔幻氛围的。WoW够魔幻吧，千针石林、刀锋山、银松森林、影月谷，哪个不是朗朗上口，望名就能生景的？




WoW里的刀锋山与千针石林，还记得你第一次看到这些场景时的心情吗？

这还不算，本作的汉化是个老大难的问题。老大难到什么程度？前段时间一家AION主题网站做调查，要做民间汉化，结果支持率颇高……游戏中最常见的问题是任务提示和你要找的东西是两种翻译。有时候任务给你意译了，结果你发现怪物头上顶着一个音译。类似的很多问题在内测的时候就已出现，过了4个月居然还是老样子，盛大的测试人员干嘛去了？出现这种现象只能说代理商不负责，代理商们急着圈钱要安然度过经济危机的的心情我们理解，但你好歹校对一下不是……都是好游戏，别让这些游戏不明不白就蒙上污点。真心希望我们的代理商们能少点炒作，多做品质，到时我们这些所谓的“上帝”就在此先谢过了。

低智的交易中介

网上有很多帖子都在讨论AION是否抄袭了WoW，并且不辞劳苦地罗列出很多证据，这是完全没有必要的。如果模仿一下也叫抄袭，那么任天堂就应该状告索尼和微软抄袭了任天堂的手柄设计。退一步说，WoW也没有多少原创的东西，暴雪善于吸收其他游戏的精华，为己所用并发扬光大。就好比副本这个东西，很多人认为是WoW首创的，其实在更早的《无尽的任务》里已经出现过，但WoW将这个理念植入人心，于是副本就被公认为是WoW里发明的。所以，好的东西要吸收，模仿是没什么问题的。

但问题是，请你模仿的时候用心一点，不要总是取其糟粕，弃其精华。作为反面例子，AION的交易中介很有必要被拿出来说一下。好的市场系统不只是WoW有，EVE也有，甚至更为出色。在国外这都是如雷贯耳的作品，负责设计AION市场系统的那位朋友只要事先玩一下任意一款，就等于站在了巨人的肩膀上。有这么现成的模板，想做渣也难啊。遗憾的是，AION的这个交易中介看起来就像个半成品，它完全没有任何条件检索功能。若你想找什么东西又不知道具体名字，那对不住了，翻页吧。

听起来问题不大，但实际会有很多


交易中介人山人海，其实大家都重复着同一个动作——翻页……

麻烦。比如我40级了，我想要一把38～40级的蓝色武器，但我不知道具体名字，我该怎么找？只有一页一页翻。这显然是愚蠢的。我们希望它可以加入等级检索，最好加入单价显示，经常会遇到类似于“195个安杰丽卡63 000元，82个安杰丽卡27 000元”的问题，谁能告诉我哪个更便宜？这不是多难的技术，几年前就能实现的功能，大家都快要习以为常了，你反倒不支持了，肯定会让很多人不适。这个交易中介给人的感觉仿佛是没经过测试就从匆匆放上来的。遇到这种情况你都恨不得AION能多抄点WoW，哪怕把拍卖行原封不动地搬过来，总不至于像现在这样为人诟病，都快沦为笑柄了。

插件和外挂

AION不开放UI接口，这意味着AION不可能有WoW那样丰富多彩的插件。我不是说插件对于一款网游来说是必不可少的，但插件的存在会消除很多不人性化的设计，能掩盖掉很多瑕疵。WoW的拍卖行也没有单价显示功能，但插件做到了，这就免去很多麻烦。现在的WoW玩家如果清除所有插件，虽说不至于寸步难行，但起码大型副本以及竞技场是基本没办法打的。假使AION有插件，那么上面的问题也就不再是问题，自然会有相关的插件来弥补不足。而没有插件，对于新玩家还好，而对于从WoW过来的老玩家，他们已经习惯了这种高自由度的界面，AION提供的两种界面风格不可避免会被认为很死板。后来一部分玩家抱着试试看的想法去网上找插件，这倒好，找到不少外挂。

外挂是最大的敌人，这从盛大的态度上就能看出来。从高调悬赏打击外挂到动用GM人工封查外挂，先不说效果如何，起码这样的举措会让人感到放心。但是，一款游戏刚开始公测，居然就要动用人工封查外挂，可见游戏自身的防外挂能力是很差的，要不就是游戏机制给外挂提供了一个良好的温床。AION尽管提供了很多任务，但任务奖励通常比较小气，在玩家多方对比之下，发现要想快速升级还是Farm最为有效。再加上让人火大的翻译问题，很多人都放弃了任务，转为纯Farm升级。不仅如此，游戏怪物归属设定是只要你造成了伤害，怪死了，你就有经验。这个设定简直就是为外挂而生的。如果你哪天在野外打怪，看到有人不管是谁的怪都过来砍几下，那多半就是个机器人。

同样因为怪物归属设定的问题，谁造成的伤害大怪物就是谁的，造成游戏中抢怪现象时有发生。其中守护星和治愈星是被抢怪最多的。这听起来很让人无奈，一个团队中最重要的两个职业——防战和治疗，居然是在野外被同族玩家欺负得最多的。奶妈好不容易找到一只任务怪，刚起手一个技能，旁边稀里哗啦一顿烟火技能，就只能看着尸体干瞪眼，后来组队时就经常会发生治愈星、守护星耍脾气的现象。其实人家也是逼不得已，平时打个怪都被抢，当然要抓住机会好好发泄一下怨气。希望AION不要像某些在国内运营韩式网游那样，玩家到了后期都用恶意去揣摩身边的人，这就太悲哀了。

活动新闻

外挂战役里程碑，永久封停角色过万！

04月30日：第一批外挂角色永久封停名单发布
05月01日：第二批466名外挂角色永久封停名单
05月02日：第三批321名西南区外挂永久封停名单
05月02日：第四批344名华南区外挂永久封停名单
05月02日：重拳出击！第五批4889外挂角色永久封停！
05月03日：第六批1088名外挂角色永久封停名单
05月03日：第七批408名外挂角色永久封停名单
05月04日：第八批1534名外挂角色永久封停名单
05月04日：第九批599名外挂角色永久封停名单
05月05日：第十批2116名外挂角色永久封停名单

不管你有没有感觉到周围的机器人是否真的在减少，反正盛大很高兴，将这次的成果称为“外挂战役里程碑”

一些零碎的缺陷

鉴于篇幅，只能从有限的几个方面谈。AION给人的感觉是系统很广，什么都想做，但就是什么都没做深。细节上的缺陷又挺多，对于有些人士来说不会觉得有什么不妥，但是如果要拉拢边缘人，会降低他们的游戏体验度。

举个很显而易见的例子，游戏中人物属性的问题会让很多人摸不着头脑。比如暴击究竟是怎么算的，数值该如何转换成百分比？公式是什么？魔法增幅力多少可以换算一点伤害？有修正么？各种属性对于能力的加成究竟是如何计算的？抛开这个不谈，很多数值都没有说明，集中是干什么用的？魔法暴击是给谁用的？为什么我用魔道星从来没有魔法暴击？老鸟对此尚且不爽，还得到处找资料，对于新手来说呢？他们要怎么办？本来鼠标移上去给个浮动提示就能说清楚的事情，谁愿意点开帮助一点一点找？

治愈星有个技能叫做“生命祝福”，30分钟之内给目标生命最大值+10，刚看到这个技能还以为NC来搞笑的，后来才知道原来+10就是+10%。这实在太好了，那么攻击+2是否就是攻击+2%？结果又不是，混乱得一塌糊涂。这显然又是翻译的问题，这么明显的错误，直到本文截稿前都没有解决。

还有欧比斯，作为AION的灵魂系统，我不希望几年之后有人写了一篇文章来回顾AION的时候，用“成也萧何败萧何”来形容欧比斯。但目前看来恐怕很有这个趋势，大家级别升高之后就基本只在欧比斯活动了。一个游戏系统无论做得多么出彩，仅靠这一个系统也很难满足玩家们越来越挑剔的胃口。而AION的副本数量太少，只能算做点缀。竞技场的确有一个，但你觉得那个没有任何功能设定的竞技场会有人去么。人们在欧比斯杀杀人，刷点欧比斯点数，换点装备，打打要塞，每天就这么过去了。如果资料片跟不上，前景就让人堪忧了。

至于各职业所密切关注的平衡性……这个现在肯定是不行的，如果要和WoW比，WoW一开始也是不行的，经历了无数次“扶正一个，再废掉一个”的往复循环，又给联盟加了个萨满，部落加了个圣骑，WoW方才有现在的平衡性。如果AION想要在平衡性上有所


主线剧情的过场动画，可惜没有语音，国服的玩家只能看默片。因为本着能省则省的原则，原先的韩语配音文件被砍掉了，也没有补上相应的普通话配音

提高，肯定免不了要根据当前各职业现状，推出无数的修正补丁。

问题是NC会出这么多补丁么？NC很急，手上还有《Blade soul》和《天堂3》这样重量级的作品在开发，给AION分的人手应该不会太多。或许AION只作为NC打开北美市场的探路石，之后的重头戏是《Blade soul》，毕竟从现在公布的视频来看，《Blade soul》无论在画面上还是游戏方式上都比AION震撼得多。AION给了我们一个足够完整的游戏世界，它几乎把所有都做好了，只要稍加完善一些，添加一些人性化的功能，修复一些Bug，加入一些新的游戏模式，以确保玩家不至于在等级封顶之后除了刷欧比斯点数就无所事事，就会让这个世界无比饱满充实。都在主城加入那么大一个竞技场了，现在需要的只是一组奖励、几项规则，就足够让众多PvP爱好者沉浸其中。

可惜，NC没有这么做。

矛盾与冲突

可能有人会说，你写了这么多，完全是吹毛求疵，这些问题别的网游也有，为什么到了AION这里就成了大问题？

好吧，我的确在吹毛求疵。因为这款游戏是AION。

自从WoW在国内开始运营以来，我们已经很久没有看到一款MMORPG能像AION这样引起如此大的关注。AION的声势之大是近两年绝无仅有的，这从我们身边就能看出来。我们学校的书店有一个书架几乎是清一色的WoW资料集，但现在突然多出几本AION的资料集。像我们这种小书店，能有AION的进入很能说明问题，一款游戏的流行程度就是从这些小地方表现出来的。我每次路过那书店，看到柜台上还摆着WoW的客户端，旁边就是AION的客户端（这家书店只卖这两款游戏），多少会有点唏嘘。能有如此待遇的，恐怕也只有AION了。你可以说这是代理商的炒作，但总之AION做到了。曾经有多少号称要超越WoW的？现在谁还记得它们？即便是九城自家的代理的《卓越之剑》与《奇迹世界》，高调公测之后也是无人问津。先前过分宣传与实际游戏品质的落差让国内玩家对于韩国网游嗤之以鼻，并将其视为泡菜。在很长一段时间内，这个印象并未有多大改观。但显然韩国游戏厂商不是傻子，也懂得在激烈的竞争力求新求变。从目前AION的表现来看，尽管仍然脱离不了骨子里那股泡菜的味道，但比起之前的韩式网游已经是好太多了，说AION是国内运营的韩式网游最强作并不为过。韩国人懂得利用最新的图形技术，善于吸收其他游戏的长处（你也可以说是抄袭，这无所谓，大部分玩家不会在意这个），在某些方面确实比我们强很多。

前面说了那么多AION缺点，均是以一线大作的标准来要求的，甚至是以WoW的标准来衡量。用已经发展了5年之久，架构体系不断完善的WoW来和初出茅庐的AION做对比，显然就是不公平的，如果这都能比下去，就没WoW什么事了。但又不得不这样对比，因为玩家不会管这些东西，他们只会拿AION和现在的WoW比，然后找出哪个更好玩。从这个角度来看，WoW最大的敌人只能是自己，而不是任何其他网游。如今出的任何一款网游，和2004年的WoW比还差不多，和现在的WoW比基本是毫无胜算的。那么，我们应该去唾弃这些“不如WoW”的网游么？

4月16号在国内一家AION主题网站http://aion.178.com的首页上，出现一篇名为《WoWER请放过我们放过AION，不喜欢玩也别骂》的文章，开头的一部分是这样的：

受不了了，为什么不能专门开个“AION是垃圾”版？所有帖丢那里去让他们自己满足YY吧……为什么我们从开测现在还得为WoW好AION好而争论。

就算我们已经放下身段卑躬屈膝地说“好的，您说得对，WoW是神作，AION是垃圾，玻璃渣是神样，NC是脑残，WoW给你们的是一个世界，AION给你们的是无聊的操作和泡菜腌菜烂白菜”，然而还是每天每天要面对“AION真是比不上WoW”的帖。

那样的一些人也永远不会满足，且将在较长时期内一定会拿“WoW的

Top Voted Games | Most Popular Games

Development | Released

Star Wars: The Old Republic
8.48

Rank	Score	Game
#2	8.36	Aion
#3	8.35	Global Agenda
#4	8.31	Black Prophecy
#5	8.30	Mortal Online
#6	8.28	Star Trek Online
#7	8.26	Fallen Earth

Top Voted Games | Most Popular Games

Today | Week | 1 Month | 6 Months | Year

Warhammer Online : Age of Reckoning
147,947 Unique Hits

Rank	Game	Hits
#2	Aion	137,515 Hits
#3	The Chronicles of Spellborn	120,581 Hits
#4	Darkfall	112,630 Hits
#5	Earthrise	106,617 Hits
#6	Age of Conan	105,077 Hits
#7	EVE Online	97,899 Hits
#8	Star Wars: The Old Republic	96,413 Hits
#9	Atlantica Online	90,727 Hits
#10	Lord of the Rings Online	82,801 Hits

* Results based on unique hits over previous month

Top Voted Games | Most Popular Games

Today | Week | 1 Month | 6 Months | Year

Aion
558 Unique Hits

Rank	Game	Hits
#2	The Chronicles of Spellborn	536 Hits
#3	Free Realms	510 Hits
#4	Warhammer Online : Age of Reckoning	475 Hits
#5	Star Wars: The Old Republic	387 Hits
#6	Darkfall	378 Hits
#7	CitiesXL	362 Hits
#8	Mir2	357 Hits
#9	World of Warcraft	334 Hits
#10	Lineage 2	317 Hits

* Results based on unique hits over previous 24 hours

之所以对AION要求这么严格，甚至到了吹毛求疵的地步，是因为AION具备一线大作的水准。在近期国外权威MMORPG资讯网站http://www.mmorpg.com/的首页可以很清楚地看到这样的排行榜，即使在北美，AION仍然获得了第二的票数，并获得了本月最流行游戏第二名以及当天最流行游戏第一名


AION中一些别出心裁的任务设计也可以让人感受到本作在脱离泡菜所做的努力——图为玩家扮演一只鹦鹉，去执行一件侦查任务

光荣操作史”和“WoW的完美世界体系”来烦AION，或者说每一个新登场的游戏——无论游戏是否好到值得他们去关注，这种现象已经可以被称为“WoW综合症”了。我真怀疑WoW是否具有洗脑的效果。

WoW好你就去玩，或者玩了AION觉得垃圾回到WoW坛子大肆唾弃其他游戏吧，那边有足够多的志同道合的人和你心灵共鸣，你何必来烦别人？你是想说服别人唾弃NC还是给WoW拉人？

这是这个网站论坛的一名版主所写，你是否觉得他说得太过偏激言过其实？很不幸，这就是目前各大AION论坛的现状。以我在一些AION论坛混迹的经历来看，现在AION的论坛都很紧张，搞得风声鹤唳，因为总会不断有人上来发“AION是垃圾，不如WoW”的帖，一些人会据理力争，但更多人却是看得麻木。人少一点的，便于管理，这样的帖子会被很快删除，甚至有的AION论坛已经关闭开放注册，得通过验证方可加入。人多一点的，就像百度AION吧，真是鸡飞狗跳不得安宁，有时候打开主题页面居然发现有十几个主题里面是带有“WoW”的，不知情的还以为来到WoW吧了。

在国内运营的每款MMORPG都会遇到类似的情况，但AION遇到的无疑是最严重的。没什么原因，还是因为它是AION。以前虽然有类似游戏，但素质不够高，这些人过来喷几下，就没了兴致。这次换AION了，虽然有很多缺点，但整体仍有不少可圈可点之处，与之前的泡菜又有着明显的区别，初步具备了叫板WoW的实力。所以这些人越喷越有劲，因为总有一部分玩家没有对此“习以为常”，会站出来为自己所喜欢的游戏辩解。关于这种独特的现象，你大可将其归为人的劣根性。即便在单机游戏领域，也总有一部分人喜欢发“XXX不如《魔兽争霸III》的帖子。但这次的规模之大，超过了以往之总和，几乎到达了一个新的顶峰。仔细想想，这所以会有这么一部分玩家，其中有着另外的原因。

我们的运营商在宣传某款作品时，总喜欢弄点噱头，例如“全面超越魔兽世界”什么的。几个月前国内某些游戏门户网站都出现了一篇名为《看剑网叁是如何超越魔兽世界的》的文章，后来大概觉得标题不够魄力，又改成《证据搜罗——剑网叁就是这样超越魔兽世界》。“剑网叁”也算是国产网游大作了，游戏还未运营，搞出这种宣传手段，实在让人怀疑制作方到底有没有在认真提高游戏品质。国内游戏厂商的媒体公关好像根本没有去研究受众心理，只凭着自己的想象来，除了炒作就是美女，一点都没有让玩家感受到你是在认真做游戏。的确，这种方式屡试不爽，每次都能赚到大量眼球，但结果往往是公测时人山人海，然后就是骂声一片。网游是个口口相传的产品，你做好了，用户自然会增加。不要担心叫好不叫座，所谓的“叫好不叫座”除了不符合国情的那几款欧美游戏还真没在网游中出现过。你总叫嚣着“超越WoW”，除了会招致玩家反感还能有什么作用？这不是找打么？部分实在看不下去的WoW玩家就会去相关游戏论坛生事了。如果我们的运营商不改掉这个坏毛病，这场闹剧必定还会在之后的作品上重演。

WOWER请放过我们放过AION，不喜欢玩也别骂

《WOWER请放过我们放过AION，不喜欢玩也别骂》的原文


AION的真正亮点不在飞翔，而在滑翔。后者让玩家在无法飞行地域的旅途充满乐趣，看到下坡就高兴


20级的烙印之石任务，其实这个任务很感人，可有谁认真看过？

而曾经在宣传时落入这个俗套的国服AION，如今也只能做这场闹剧的牺牲品了。

你把AION把画面弄好了，有人管这个叫“有画面没内涵”；把任务多样化了，有人说做起来太麻烦骗点卡；把任务设计成杀XX个XX怪，又有人说太单调太无脑；给每个技能加了硬直效果，有人会说动作生硬影响流畅；将技能设计成自动朝向目标不用手动转向，嘿，结果他们说你这样简化了控制导致PK时无法体现出操作水平。总之，到处都是“正确”意见。

曾经在网上看到有人这样说过：“如果WoW里有这么一个任务，流程漫长，情节感人，但任务本身不给任何奖励，那么肯定会有一大帮人在那里佩服得五体投地，认为WoW设计这么个任务实在是内涵。然而同样的任务，如果放到AION里，十有八九会被人们判定为脑残。”今天，我们面对其他MMORPG所表现出来的态度，大抵也就如此了吧。

韩游10年，此情绵绵

本着发达国家都需要做些高附加值、创意性产业的精神，韩国自1998年起，就在自己那一亩三分地里折腾起了网络游戏，然则正如名称所示，Massively Multiplayer Online Role-Playing Game，得是“大型”多人在线才行，就算给自个儿家里人口翻个倍好像也不怎么够“大型”，于是为了能顿顿有牛肉吃，韩国网游迈出国门，征战世界。显然身旁这位国土辽阔、人口众多的友好邻邦便是最佳目标，于是一场满载欢笑与悲伤、枪炮与魔法的战争拉开帷幕。

■上海 GoGo

2000年

2000年，中国的互联网事业处于刚起步阶段，所谓互联网娱乐也只是网上棋牌室而已。就算是网络游戏先行者，无非就是通过“私服”来感知一二。这一年，无论是对于厂商还是玩家，都还宛如一个刚刚睁开双眼的婴儿一样。


第一款进入大陆的网络游戏《天堂》

2000年6月，台湾省“游戏橘子”作为网络游戏业尖兵，一出手就在大陆推出了直到今天仍常被提及的作品：《天堂》（Lineage）。

2000年11月，宇智科通（北京）网络技术公司（韩国独资）也带来了一款名为《黑暗之光》（Dark Saver）的作品。绝大多数人可能都不记得这位参战的勇士，其实该游戏却是现今都很难见到的战棋模式，也算是一朵奇葩。

这个时期的大陆玩家所接触过的图形类网络游戏大概只有《网络创世纪》（UO），游戏橘子选择了《天堂》这款仿UO的作品可谓是用心良苦。然而《天堂》似乎只是在为他人作嫁衣，虽然游戏橘子在港澳台地区的运营是非常成功的，但在大陆总是不愠不火，没有干劲，结果还没赚到钱就被迫转手给了新浪，这是后话。当时的文化部对于网络游戏的概念还停留在“斗地主”“争上游”阶段，哪里见过此等阵势，自然是绿灯长明，没有设下丝毫障碍，各厂商都注意到这一丝“钱”景，暗自里把算盘打得贼响，空气中开始弥漫硝烟的味道了。

2001年

就在国内厂商四处搜索可代理的游戏之际，韩国游戏开发商们实际上还正一头雾水，他们当时对中国的理解只限于大熊猫和天安门，既然有人来买，那我们就卖咯。于是，谈个价格，随便给包个游戏，便告出手。后续的技术支持、版本更新之类都是小问题，反正钱已经到手了不是。这种方式虽然加快了代理速度，但却给之后的运营留下了极大隐患。

2001年3月，北京亚联游戏带来了武侠风格的《千年》。对于长期陶醉于侠骨柔情、刀剑争辉的武侠小说的年轻人来说，《千年》好似他们的桃源圣地，拜兄弟、立门派，俨然一派小江湖模样。

2001年5月，图形网络社区类游戏——《碰碰i时代》由三星联网科技（中国）有限公司带来大陆。


那时候就有虚拟婚姻了

2001年6月，宇智科通（北京）网络技术公司推出了一款名为《Mir大陆——英雄传》的MMORPG，谁都不曾想到，几个月后，此款游戏的易主竟成就了另一家公司的辉煌。

2001年6月，休闲类网游的先驱者《疯狂坦克》，以“免却练级的烦恼，却又不失对抗的乐趣，随时可以来战一盘”的特点，在校园和写字楼中飞快传播起来。

2001年7月，由于《千年》的好评，北京亚联游戏在仅仅4个月之后，又推出了带有科幻色彩的《红月》，以期将玩家尽收门下。

2001年7月，北京第三波代理了由ESoftNet以韩国畅销奇幻小说为背景开发的同名网络游戏——《龙族》，这是阵营对立概念的首次引入，“国战”成为绝对热门话题。

2001年9月，只需要用两个字就能道出一切，没错，《传奇》。让我们看看它的原名《Legend of Mir》，Legend of Mir？没错，上海盛大代理的这款游戏其前身正是宇智科通的《MIR大陆——英雄传》。


520级的“传奇”玩家

和当时市面上的其他MMORPG不同，《传奇》在游戏系统上颇有点返璞归真的意思，只有3个职业，没有阵营对立，游戏画面更谈不上华丽。

2001年10月，第九城市以社区类的《JoyCity》也加入到网络游戏代理商行列之中。

2001年11月，深圳启置诚实业有限公司代理了《不灭传说：圣战》。

纵观2001年的网游市场，几款韩国产MMORPG所宣扬的都是玩家与玩家之间的战斗，并且玩家角色死亡后还会掉落金钱与装备，PK俨然成为获得装备金钱道具最便捷的方式，更不用说《龙族》这款游戏本身就有阵营对抗。可以说这些网络游戏对于PK的随意设定，直接导致了大陆玩家对恶意PK的极度热衷，新人玩家在每日遭受刀剑魔法的洗礼后，都有了一种特殊的眼神……和心情。

2002年

随着中国玩家在WCG上崭露头角

后，电子竞技变成了香饽饽。不能否认，这无疑也是个混淆家长视听的好机会，“只要能够联网，能够对战，游戏可就不再是电子海洛因了哦！而是提高手眼协调性，开发智力的好帮手呢！”（这就是舆论的力量）

各高校也开始举办各种似模似样的联赛，如此大好形势下，代理商在这一年赚得满盆满钵。

2002年2月，鉴于前作的火爆，上海盛大很快签下《疯狂坦克2》的代理权，并且与各高校合作开始进行网络游戏竞技联赛推广。



流星的6连垂射可是秒人常备啊

2002年5月，全向时空通讯代理了第一款进入大陆的3D韩国制MMORPG《科洛斯》。

2002年6月，网易亦签下了3D网络游戏《精灵Online》，这也彻底表明了韩国网游向3D化进军之意。

2002年7月，高嘉科技将一款可爱风格的MMORPG《天使Online》带给玩家，在当时全民喊打喊杀的气氛中，这款游戏还真算是清新之风，就好像今天的“清新”派音乐。



那时候出去吃饭都说：老板，来一打大蒜。

2002年8月，游戏橘子代理的《混乱冒险》开始公测。

2002年9月，上海第九城市代理的《奇迹》（MU）也正式推出，伪3D风格很好地解决了当时很多玩家“晕3D”现象。

2002年10月，奥美电子代理了《孔雀王》。

随着游戏技术的发展，网络游戏也由2D开始向3D迈进，《科洛斯》《精灵》都是韩国3D网游试刀之作。当然，提高的不光是游戏画面，还有代理费用。在经过两年接近白送的低价代理后，韩国开发商终于明白这是怎样一个可怕的市场，开始伸手向运营公司索要更高的报酬。

大陆运营商们也对韩国的开发速度相当满意，并没有意识到网络游戏所销售的并不是游戏本身，而是服务，而且眼下形式一片大好，自然也是满口答应下来，肯定不会有多少人想到，这种快餐式的合作方式，在几年后遭受到惨痛打击。

盛大凭借《传奇》获得前无古人式的成功后，并没有急于签下新的MMORPG，而是买下广受赞誉的《疯狂坦克》续作《疯狂坦克2》，着眼于扩展旗下产品类型。而《天使Online》请来当时韩国偶像团体ShinVi演唱主题曲，更是让大家明白，网游一样可以有“代言人”。

2003年

从这一年开始，韩国网游开始显现其霸王之气，他们以不可思议的速度（计算下人口和游戏产出率你也会觉得不可思议了）不断地推出一款又一款新作，好像填鸭一样占据着大陆一片又一片市场。没有边际的的角色等级配合着点卡、月卡这种按时收费制度，除了让商人们大赚一笔外，也为韩国网游挣得一个称谓：泡菜。

2003年1月，游戏新干线代理的《仙境传说》开始测试，这款由Gravity开发，有着可爱画风的网络游戏，具备当时其他韩国游戏完全无法比拟的游戏系统，职业、技能、道具、怪物等方面均闪烁着制作人的智慧。该游戏在全世界17个地区均正式运营。

2003年1月，欢乐数码旗下《命运》开始公测。

2003年1月，新浪与NCsoft携手，成立新浪乐谷，正式开始《天堂》的运营。

2003年1月，上海依星软件（也就是之后的久游）代理了《遗忘传说》。

2003年1月，上海创驰软件代理的《神泪》开始公测。

2003年1月，盛大继续扩展旗下游戏类型，《破碎银河系》是一款大型多人在线的即时战略类游戏（似乎这款才是国内即时战略网游的鼻祖，资料已不可考）。

2003年3月，上海安捷数码开始《英雄世纪》的公测。

2003年5月，光通宣布《传奇3》测试，开始了与盛大版《传奇》一场剪不清、理还乱的纠葛。

2003年5月，又一款SLG类型的网络游戏《佣兵传说》由北京汉娃娃软件科技有限责任公司运营。



SLG打一仗还是挺耗时间的

2003年6月，北京华网汇通技术服务有限公司开始《天煞Online》的公测。

2003年8月，腾讯引进《凯旋》，首次踏足网络游戏战场。

2003年8月，上海安捷数码《魔法奇兵》有趣的死亡系统让人记忆颇深：玩家角色死亡后并不是简单的复活，会根据遇到的NPC不同，变成骷髅、怪物或者动物中的一种然后继续游戏。



都快成骷髅海了

2003年8月，盛大又将动作格斗类网游《热血英豪》纳入旗下（同样是动作格斗类网游的开山之作）。

2003年12月，在CS风靡全国的时候，TOM代理了一款第一人称射击类型网络游戏《雷霆战队》，不过限于网络原因并没能如预期般红火起来（FPS网游近几年才红火起来）。

2003年12月，北京亚联游戏在宣传新的代理游戏《A3》时特意打出“成人网游”招牌，当然，游戏内容却让众多玩友大呼上当……



这就算成人了？宣传画上的裸女呢！

2003年一开始，各厂商之间的明争暗斗就已经火如荼地展开了。光是1月就有6款网络游戏开始了测试或者

运营，让当时的人们不禁感叹网络游戏这块蛋糕还真是可口。然而几家欢喜几家愁，也正是在这一年里，不少韩国网络游戏走到了生命尽头，《天使》《孔雀王》《遗忘传说》对玩家说了再见。不过这些情况并未引起开发商的足够重视，更多、更新的游戏瞬间就填补了这些空缺，再加上已经拥有稳定用户群的游戏，失去几个又算得了什么呢？

韩国游戏开发商们明显低估了连玩个Flash游戏都会去修改的大陆玩家的实力，市面上所有的韩国网络游戏都无法摆脱“外挂”的侵袭，从最简易的挂机，到能为角色提供各种超级能力的修改器，游戏的平衡性已经不复存在。

正如前文所说，对于中国的国情，韩国人依旧不能很好把握，他们认为，既然在韩国能够通过网络实名制和严厉的惩罚机制来限制外挂的使用，那么在中国一样可行。怀着这种阿Q精神，继续炮制着他们拿手的泡菜系列。2003年，在中国这块网游沃土上，完全没有能与这股“韩流”抗衡的存在，完全没有。

2004年

2004年，世界级网游《无尽的任务》终于在大陆饮恨收场，这显然让韩国开发商更加自信爆棚，满眼皆是“Made in Kroea”。得力于网络宽带的发展，网络游戏玩家不断壮大，但玩家的随意性和流动性也逐渐走高。不过无论如何，2004年是韩国网游在中国市场上最鼎盛的时期。

2004年3月，上海兆鸿科技代理的一款似极《疯狂坦克》的坦克对战网游《坦克宝贝》面世。

2004年4月，种族之间可以转化的新颖MMORPG《天之炼狱》由上海天图代理运营。

2004年4月，北京亚讯时代通信设备有限公司的《神曲》开始测试。

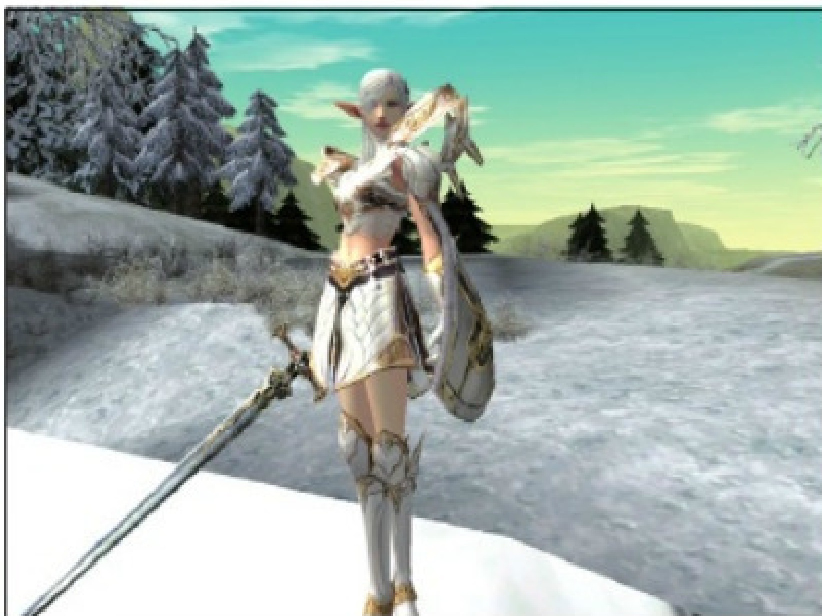
2004年5月，《圣战》，前身就是2001年《不灭传说：圣战》，借由一片大好形势又一次修改后推出，期望能分一碗羹。

2004年6月，中广网代理运营《破天一剑》。

2004年6月，《遗忘传说》被转手于北京奥兹科技有限公司再度运营。

2004年6月，久游网开始《科隆》的公测。

2004年6月，以“虚幻”引擎开发，NCSoft制作的《天堂2》由新浪乐谷代理运营。这款拿到过韩国总统奖的作品，其游戏画面就算放到今日也是出类拔萃的，当时不少的网吧纷纷为其更


你当年没有偷窥过她的小裤裤么？

新硬件设施。《天堂2》亦成为之后玩家评判其他游戏的标准之一。

2004年7月，盛大又获得了一款休闲网游《冒险岛》的代理权。

2004年8月，《神话》出现，最大的特点是施法采用了蓄力系统，同一个法术，不同的蓄力时间，其效果与威力也会截然不同。


雷你个外焦里嫩

2004年8月，上海兆鸿代理的《辉煌》开始公测。

2004年9月，《永恒Online》的玩家合体系统不得不让人感叹韩国人的强大能力，连暴雪都放弃了的“食人魔计划”就这样出现在广大玩家面前（食人魔计划，是指暴雪在WoW中提出的一个设定：两个玩家分别控制同一个食人魔的两个脑袋，一做战士，一做法师，后该计划流产。这一设定究竟是谁先提出已不可考，坊间普遍认为“永恒”首先提出）。


这啥？奶牛斑独角兽？！

2004年9月，武汉怡采科技代理《开天》。

2004年9月，万马网络将《赤龙剑心》伪装成国产游戏开始测试，可是不久后就被揭穿了真貌。

2004年10月，中青旅创格科技有限公司代理的《苹果派》中，采用了公民权来划分不同玩家，还可进行移民和结婚（看，那时就已经开始将游戏社交化的尝试）。

2004年11月，上海天纵网络有限公司的《天翼之链》开始公测。

2004年11月，《神之领域》携手当时红透半边天的偶像歌手蔡依林，制作了《看我72变》这部MV进行宣传。


超巨大级Boss

2004年11月，腾仁数码代理的《墨香Online》采用了水墨画风格的动画渲染技术，清新亮丽的游戏场景成为一时美谈。


超巨大级Boss

2004年12月，《倚天2》开始公开测试。

2004年12月，光宇华夏代理可爱风格的《希望Online》，提出连击和合击技能（连击、合击，耳熟吗？）。


那时候就有凤凰骑了

2004年12月，久游代理《猎人MM》，让人印象深刻的是其宣传口号：玩MM，上MM。

2004年12月，米果网络代理的《TO～星钻物语》虽然很“RO向”，但是却将卡片对战融入游戏其中，更有男人们的梦想——钻头！是一款相当有

想法的作品。

2004年12月，东方资通开始《火线任务》的公测。

2004年12月，网易代理的《飞飞》彻底发挥3D游戏优势，游戏中的角色可以飞行并且有空中战斗（那时就可以飞啦！）。



漫天都是人

说2004年是韩国游戏在大陆运营的鼎盛时期并不仅仅在于游戏数量庞大，质量也是很重要的一个方面，重磅巨制《天堂2》自不必说，其他很多作品也都能给玩家带来惊喜。这时已经有部分产品开始采用在当时看来“冒天下之大不韪”的收费模式——道具收费。

2004年的胜景注定要被写入韩国网游的教科书中，各种独特的游戏系统向玩家展示了MMORPG的无限可能性。然而，却也仅仅停留在“可能性”上，除去游戏本身的技术问题导致外挂横行这个内忧外，一个足以动摇其王座地位的外患也正在接近。

2005年

随着道具收费这种运营形式的出现，一些行将就木，甚至已然逝去的游戏仿佛看到了曙光，那些已经成功的作品也正要开始积累财富，于是开发商和运营商们放缓脚步，开始思考下一步的战略。这一年，本该是韩国网游享受胜利果实、准备梅开二度的时期，是的，本该如此……

2005年1月，上海天纵代理了竞速类网游《飙车》，仿真车迅速抓住不少玩家。

2005年3月，音乐节拍类网游《劲乐团》问世，动感的音乐，简单的操作，平日里玩个游戏也常会被人骂笨的少女玩家们迅速在这里找到了自尊。

2005年6月，一款不用打怪练功，拥有超高自由度的MMORPG《洛奇》开始运营。

2005年9月，传统韩国MMORPG《丝路传说》开始测试。

2005年10月，搜狐在这个时间才推出《骑士Online》，只能说：“搜狐，你来晚了。”

2005年12月，体育网游《街头篮球》闪亮登场，藉着NBA、灌篮高手，还有无数想长高的孩子们，Duck！Duck！Duck！



A族：Target Lockon！Fire！

2005年12月，广东数据通信网络有限公司代理的三族对立的科幻题材MMORPG《RF Online》开始测试。

通过新的游戏类型、新的盈利模式来吸引新的游戏用户、完成完美的转型，让MMORPG的市场沉淀一下之后再大踏步迈进，这本来是个相当高明的计划，然而韩国开发商只猜到了开头，却没猜到结局……

《魔兽世界》宛如彗星撞地球一般，撞飞了所有人的如意算盘。虽然《魔兽世界》在2005年还没有对大陆的网络游戏格局造成决定性冲击，然而其对韩国本土游戏业的震撼却是致命的。韩国是个什么国家笔者不敢断言，但其国民精神大家多少有所耳闻，能让一个外来游戏长期雄踞市场第一，说明真的是扛不住了。

2006年

《魔兽世界》开始大行其道，虽然这对韩国MMORPG打击很大，但同时也给了他们不少启发，都说欧美游戏在中国水土不服，为什么《魔兽世界》就特别服？对于韩国开发商来说，这是卧薪尝胆、等待机会的一年。

2006年3月，盛大代理的《神迹》正式公测。

2006年3月，《倚天》被陕西至尊网络科技有限公司复活。

2006年3月，《精灵》被上海易当网络科技复活。

2006年3月，休闲竞速类网游《跑跑卡丁车》开始运营，不久之后，楼道里拖个板凳就敢叫漂移了。

2006年5月，又一款体育类型的网络游戏面世——《魔法飞球2》，但是很显然，中国关注高尔夫的玩家比不知道《传奇》的还少。

2006年8月，《猎人MM》被久游复活。

2006年10月，天游软件推出了一款标榜蒸汽朋克风格的网络游戏——《蒸汽幻想》。

2006年11月，久游又尝试了另一款休闲体育类型的网络游戏《劲爆足球》。

2006年11月，《神泣》的女神评选赚足眼球，成功为自己在片市场挣得了一席之地。

“网络游戏复活”这个概念开始出现。一些原本在几年前就停止运营的作品开始以免费游戏的方式重新出现在玩家面前，事实证明，怀旧的玩家还是有相当数量的，当年那批大学校园里的学子现在大多事业有成，花几个钱，圆当初一个梦，实在是老怀大慰。在《魔兽世界》庞大的阴影笼罩下，只有休闲类网游觅得一线生机并得以发展，打破了韩国MMORPG的一潭死水。

2007年

韩国开发商受不了了，再也不能忍受这种侮辱，开始对《魔兽世界》进行孤注一掷的反击。

2007年1月，摩力游代理的《惊天动地》开始测试。

2007年3月，第九城市推出《激战》，以团队对抗为主的游戏方式使该作品在海外深受好评。

2007年3月，光通代理的可爱风格MMORPG《光之国度》开始测试。

2007年4月，第九城市推出《奇迹世界》，以副本为卖点，沾了《奇迹》的灵气。

2007年5月，光通代理的射击类游戏《特种部队》公测。

2007年5月，盛大终于不再沉寂，连续推出3款休闲类网络游戏《彩虹岛》《DJMAX》《超级跑跑》。

2007年7月，北京道道通网络科技有限公司代理的动作类MMORPG《合金战记》公测。

2007年8月，奥美电子代理的第一人称射击网游《突袭》公测。

2007年8月，《天翼之链》被世纪天成复活。

2007年9月，摩力游代理的Q版MMORPG《天上人间》公测。

2007年10月，第九城市的第三款MMORPG《卓越之剑》面世，这款作品的特色在于玩家可以同时操作3个角色。

2007年11月，久游的休闲游戏库又添一款赛车作品，《光线飞车》。

2007年是韩国MMORPG最后的辉煌。第九城市在一年之中连续推出了3款大作，《激战》《奇迹世界》和《卓越之剑》，其中《激战》更是曾在欧

美地区反超过《魔兽世界》的“潜力股”，大家都以为将会上演一出三英战吕布的好戏，然而早期的填鸭式网游轰炸法却使得大陆玩家早就对韩国MMORPG产生了审美疲劳，开发商的创意似乎也在2004年就已经消耗殆尽，技术力欠缺导致外挂的横行，更使得游戏寿命急剧缩短。正所谓屋漏偏逢连夜雨，就在韩国网游还在考虑如何与《魔兽世界》对抗的时候，国产网游开始迅速崛起，为大陆玩家量身定做的游戏内容显然比韩国人的全球计划更得人心，玩家群被逐渐剥离。在《魔兽世界》和国产游戏的联合围剿下，横行6年的韩国网游以全面失败告终。

2008年

随着《激战》的停运，“韩流”最后一次旋风也不复存在。而这一年，社会舆论开始持续打压网络游戏，网瘾、离家出走等话题屡见报端。韩国MMORPG就如烫手山芋一般无人再肯接手，于是商家纷纷将目光投向了老少咸宜的休闲网游。

2008年2月，光通代理了一款以婴儿作为主角的混合型休闲网游《宝宝总动员》。



宝宝打拳击



宝宝开赛车

2008年4月，腾讯签约了第一人称射击游戏《穿越火线》。

2008年5月，盛大代理了《千年3》。

2008年6月，动作休闲游戏《哼哼哈嘿》落户世纪天成。

2008年6月，《地下城与勇士》在韩国运营3年后终于进军中国，由腾讯代理



279HIT！

的这款2D横板动作网游迅速红遍全国。

2008年6月，网球游戏《拍拍部落》开始公测。

2008年7月，获得眼镜厂授权的《SD敢达Online》依靠其在单机游戏领域凝聚的人气逐渐站稳脚跟。

2008年7月，3D泳装美女游戏，哦，不是，是3D排球游戏《热力排球》公测。

2008年7月，盛大代理《苍天》。

2008年9月，中国的国球运动《超级乒乓》公测。

2008年9月，《天堂》系列游戏转手盛大。

2008年11月，北京数讯达通信技术有限公司获得《越野飞车》代理权。

2008年11月，休闲类极限运动网游《滑轮风》公测。

2008年11月，《龙族》被北京怡彩创复活。

2008年12月，《破天一剑》北京伙聚联合网络复活。

2008年12月，巨猫时代网络科技开始《科洛斯2》的公测。

2008年12月，上海麦格特尔网络科技代理的搞笑休闲射击类游戏《纸客帝国》开始测试。


都说是纸了，一烧就着

虽然MMORPG方面遭遇了滑铁卢，但是韩国开发商在休闲类网游这处再度找到突破口。可惜体育运动题材的作品因为受到运动本身受众的制约，各种跟风之作显然没有达到预期目标，韩国开发商开始逐渐沦为其他国家游戏厂商的代工，前景颇为暗淡。这不，就连原本只需在老家整理整理图书馆、划拉划拉资料的“韩国游戏产业振兴院”也开始四处活动，以期挽回颓势。不过，在韩国开发商心中还有一个希望、一盏明灯，那就是网游大厂NCSoft的压箱之作。

2009年

终于，被描述为救世之作的《永恒之塔》在中国大陆面世，这款含着“金钥匙”降生的产品，除在韩国本土又一次刮起旋风外，在欧美地区同样受到不少关注，能否在神奇的大陆地区也成功打出一片天地呢？

2009年1月，北京卓智时代科技代理的《纵横时空》公测。

2009年2月，盛大开始两款动作类网游的公测，分别是《激斗》和《新热血英豪》。

2009年2月，光通旗下的动作网游《路尼亚战记》开始测试。

2009年2月，上海冰动信息技术代理的3D动作网游《梦幻龙族》公测。

2009年3月，世纪天成开始了动作网游《冲锋岛》的公测。

2009年4月，盛大《永恒之塔》公测，并在8天后便宣布收费。

《地下城与勇士》的走红显然刺激了诸多厂商，各种动作类网游纷纷抢占这貌似是最后一块的乐土，但不会影响真正巨头的步伐，在2006年E3展上就崭露风头的《永恒之塔》终于如约而至。阵营对立，神秘而又强大的第三种族，转职系统、飞行战斗，还有精美的画面，一切都在告诉大家，这绝对是款优秀到爆的作品。于是我们迫不急待登录游戏，映入眼帘的却是以3倍速行进的玩家……尝试找人询问，只见对方茫然抬头，对你冷视一眼，然后以迅雷不及掩耳盗铃之势奔向下一个猎物。这一刻，常年浸淫在韩国游戏中的我们明白了——全是外挂！真是让人哭笑不得，10年胃，怎么还是出现了最初的问题？

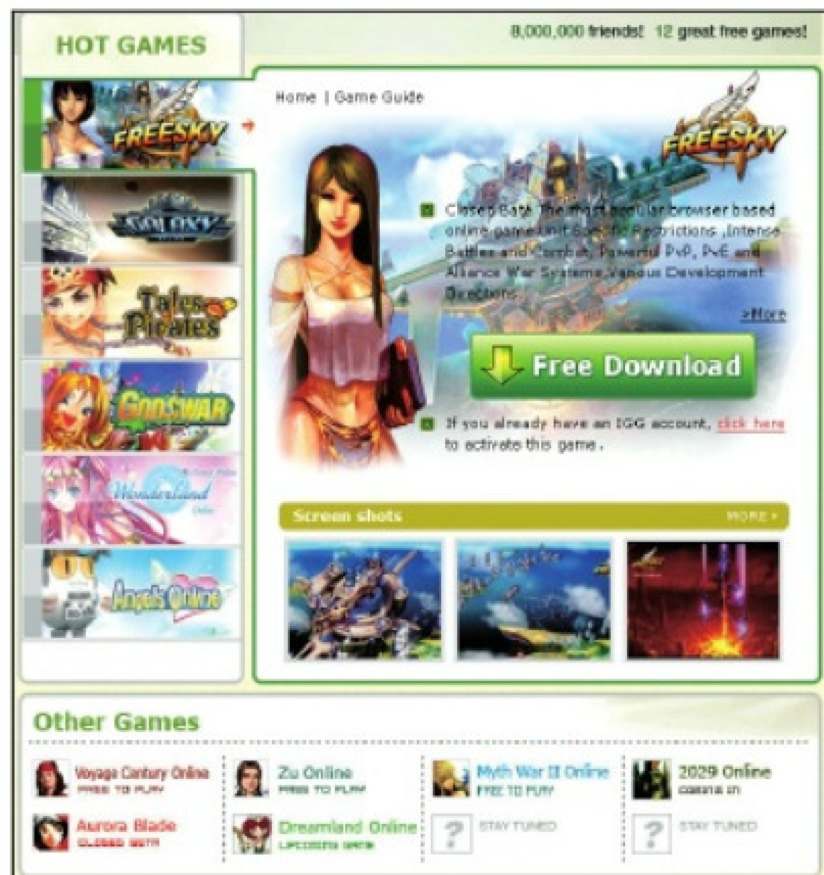
时至今日，韩国网络游戏在中国已经征战了足足10个年头。从最初的懵懂无知，到之后的横扫山河唯我独尊，再到今日的落寞和寂寥，实是让人唏嘘。是韩国游戏打开、催熟了国内网游市场，是韩国游戏让我们了解到网络游戏这种娱乐方式，同时也是韩国游戏让玩家尝尽辛酸苦辣，回头看来，没有感激，也没有仇恨，唯有思考。为什么首次进入国门的网游是韩国制造？它的成功是偶然还是必然？市场对欧美作品的排斥是国情本如此还是被韩国游戏熏陶所致？今天，韩国游戏高喊“2010年实现世界三大游戏强国”口号，只是不知道，是不是能像大家调侃PS2那样——再战10年？此情绵绵啊，有没有绝期？P

海外运营的秘密

不知道别人如何，起码我第一次看到有关国产网游在海外大赚特赚的新闻时是抱有怀疑的。首先电子游戏这种绝对的舶来品能够喧宾夺主实在困难，其次老外的审美情趣、游戏认知与国内相比也是迥然不同。在做过一番调查后，可以确认的有两点，一是确实海外运营可以赚钱，二是虽然可以赚钱，但并没有那么夸张，且很多事情和之前大家想象的并不一致。

■福州 屁猪

“在国外市场几乎不可能出现《征途》这种情况。”许元很肯定地说，他现在的身份是IGG（IGG成立于2005年，致力于在海外运营国产网游）的COO，“与国内非常不同，海外市场是个慢热型的市场。那种通过巨额广告费以及大幅度地面推广来短时间达到高在线的做法几乎是行不通的。”



800万用户和12款游戏

在过去的三年间，IGG将国产网游行销到东南亚、澳洲、北美、欧洲，甚至罗马尼亚这样的东欧国家。套用许元的话来说，就是“全球有英文玩家出现的地方就有IGG运营的游戏”。若要说中国游戏的海外运营情况，他们是最有发言权的。

文化差异根本不是吸引力

“做得最好的是东南亚地区。”许元说。因为同处儒家文化圈的缘故，东南亚是最能认同国产游戏的地区。据许元介绍，运营得好的游戏，在这个地区的年收入可以达到上百万美元。这对国内市场而言或许不值一提，但考虑到东南亚的狭小市场空间，这个数字实际上已经非常可观了。

在其他诸如北美等地区，情况就要


中国传统僵尸

复杂很多。文化上的差异，使得国产游戏在这些地区很难被玩家接受。用游戏中时常出现的僵尸作为比喻：中国传统观念上的僵尸通常是脑袋上贴张灵符，身体僵硬且走路一蹦一跳的。这跟西方文化里的Zombie僵尸形象大为不同。文化上的差异导致玩家无法理解游戏内涵，因此并没有想象中的异国吸引力，这一点跟目前国内市场上一片欧风韩雨的情况完全不同。

归根结底，许元认为，这是中国文化影响力不够的缘故。“就像好莱坞的电影，过多东方色彩肯定无法大卖。”鉴于东西方文化差异过于巨大，靠文化差异来吸引玩家的想法，在目前来说就略显不切实际。前些时候，金山求伯君曾表示要借网游向海外推广中国文化，但就许元介绍的情况看来，这种想法虽然美好，却有些倒因为果。只有让中国文化先在海外被广泛接受，才可以更好地将国产网游在海外推广。“你不能指望别人玩游戏之前先去学习一通中国历史。”许元笑道。

实际上，IGG最早打开北美市场的几款游戏，都不属于中国色彩浓厚的那种。游戏中有些是Q版可爱风格，还有些游戏本身就是以西方文化为背景，比如《天使之恋》和《航海世纪》。“文化底蕴很重要。”许元不止一次地强调这句话。要体现文化的差异性，又不能过于东方化，对那些志在海外市场的游戏开发者来说，如何把握好这个平衡是至关重要的。

截然不同的市场

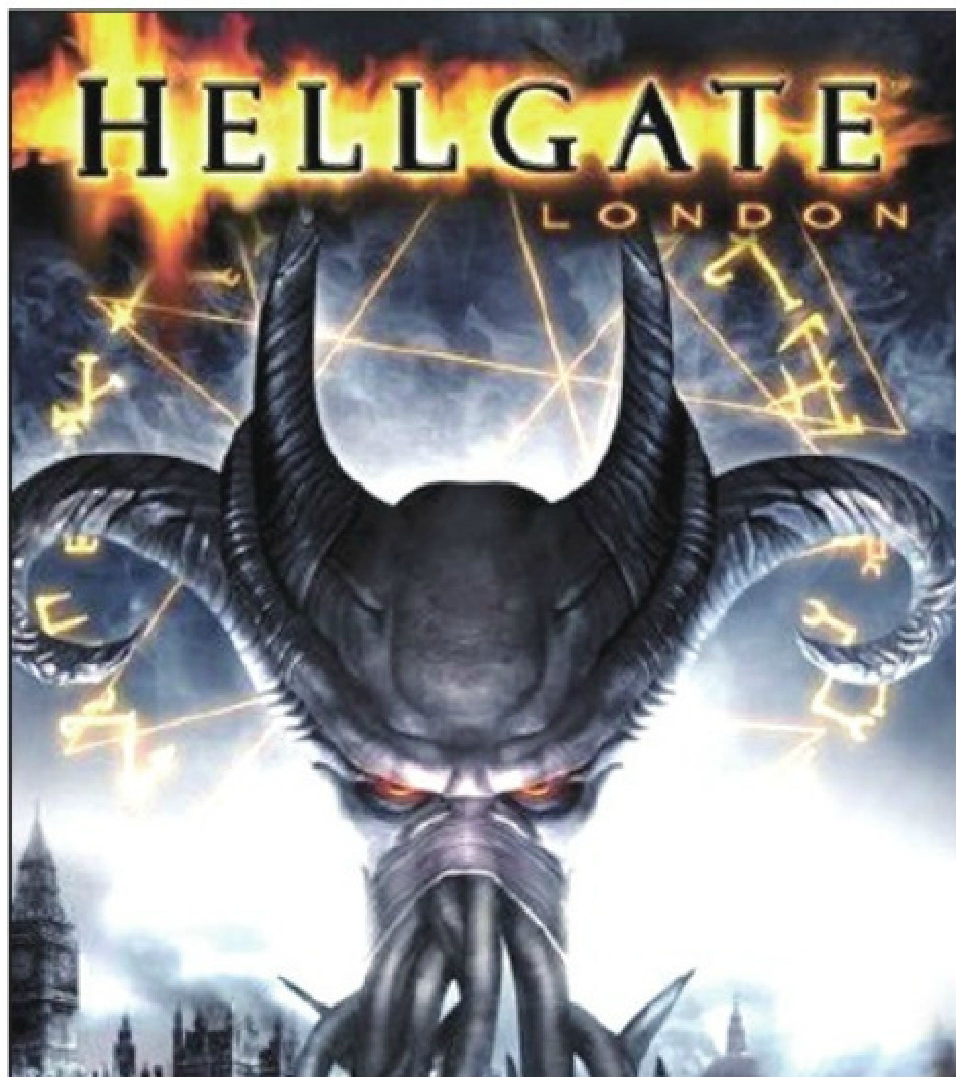
除此之外，国产游戏在其开发实力上与海外主流游戏依然有一定的差距。“国外游戏开发的基本定式是40+40。”这里40+40代表的意思是40个月和40个Million（百万美元）。“无论从时间上，还是从资金上，国外游戏开发过程的巨大投入是国产游戏所无法比肩的。”

然而最让许元头疼的，还是市场推广渠道的缺乏。由于地域广泛，海外玩家的分布非常分散，同时可靠高效的媒体推广渠道也非常有限。许元很羡慕国内发达便利的市场条件，“找一些网吧包一个月，在线人数就迅速增长上去了。”在国内可以做地面推广，可以到处张贴广告宣传，但海外则没有这种做地推的条件。


卡通的《天使之恋》

“我所住的小区里，每天很少见到邻居，马路上行人寥寥无几，大家每天上下班开车来去匆匆。”许元如此形容道。国外人口密度不像国内那么高，地面推广实行起来便捉襟见肘，“很多时候一千万美金广告费投下去，未必能收到相应的效果。”他拿旗舰工作室的《地狱之门：伦


这样的地推方式在海外很难有效



失败的《地狱之门》

敦》来做例子，为了开发这款游戏的市场，开发商投入了惊人的广告费，结果依然冷淡收场。

尽管如此，海外市场依然充满吸引力，因为海外玩家的消费能力远远超过国内玩家。IGG是最早在北美实行道具收费模式的公司，结果证明这一模式是在海外也是切实可行的。“一个月花费一两千美金的玩家大有人在。”正因为如此，虽然玩家的在线人数规模无法跟国内相比，但收入却充满诱惑力。“一款游戏有上万同时在线人数就很好了。”许元解释道，“我们有2%的付费玩家月消费额在5千美金以上。”

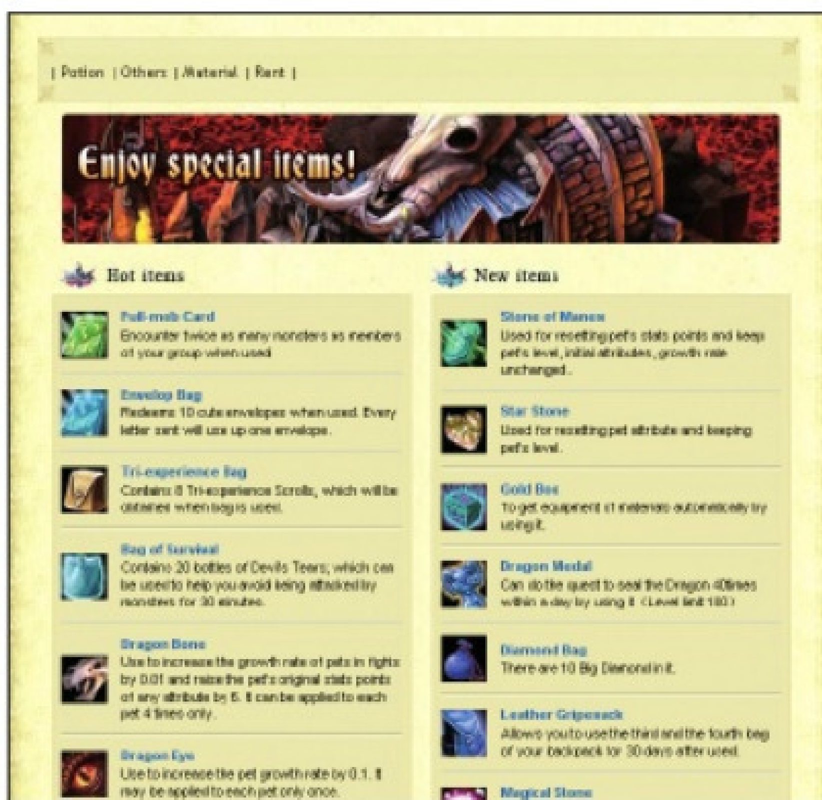
此外，海外还拥有国内所不能比拟的运营环境。没有审批，没有网瘾斗士，没有检查，“你根本感觉不到政府的存在，青少年组织也不会来找你麻烦。”许元很满意这样的情况。

海外市场也并非人人可挖的金矿。笔者问及曾有传闻说国内某大厂商，仅仅聘请4位非语言专业的应届毕业生，便将一款产品进行了英文化，接着找到了几名外国学生进行校对后就投入运营，是否真有其事？许元笑着回答说：“有啊，所以他们很快就失败了。IGG今天的成功是500多名员工3年多不懈努力的成果。”

大金矿不存在

对于“海外运营”这块看起来相当诱人的蛋糕，许元有着与业内人士相同的看法，“这应该是一个很好前景的行业，毕竟有很多国家和地区对Free2Play的网络游戏是非常渴望的。”但鉴于IGG这些年来在海外打拼的经验，他清晰地看到了这条道路的艰辛，“正是因为这个市场的广博，想开发起来会是困难重重。”在谈到目前业界传闻的“海外运营是个大金矿”说法，“传闻中的大金矿是不存在的。”许元顿了顿，“小金矿倒是很多，但分布得很散，能不能成功发掘是运营公司成功与否的关键。”像《劲舞团》与《跑跑卡丁车》这样在国内大红大紫的游戏，在海外高调放出但却都低调收场，究其根结，“因为他们都是冲着大金矿来的。”许元如此说道。

他介绍到，在美国，资金充裕的游戏运营开发公司比比皆是，风投都是动辄几千万的。但绝大多数都未能获得中国内地游戏公司的收益，就如今市场状况而言，所谓经典的40+40模型，已经很难再复制。目前海外市场上一些大的游戏运营商，收入都在每个月100万左右。“IGG的成功，不是靠找到一个大金矿，而是凭借发掘出的无数小金矿。”



道具收费在海外一样可行

许元轻描淡写地道出了一个公司成功的秘密。

“没有最受欢迎，只有更受欢迎。”许元在被问到目前最受海外玩家欢迎的游戏类型时这样回答。最早推出的魔幻类游戏很受欢迎，但随后的卡通类游戏也并不逊色，再后来的武侠类也同样受追捧，但并不能保证接下来的其他类型就不会有更好的市场反应，“毕竟市场太新，玩家见识比较少。”

从产品到地区

“海外市场”这个大蛋糕，相信有许多公司都还只是处在勾勒宏图的阶段，究竟要如何入手？“就IGG目前运营游戏的类别来看，MMORPG和MMO策略类游戏是最适合海外运营的。”许元点到了IGG行进的方向。海外游戏市场也较为集中，基本分布在北美地区的美国与加拿大，南美地区的巴西、智利、阿根廷，东南亚则马来西亚与菲律宾比较有前景，至于欧洲地区，许元认为西欧市场比较不错，东欧尚在起步当中，而日韩两国由于本土游戏行业竞争过于激烈，涉足的意义不大。


海外的《蜀山Online》

IGG目前的全球排名稳定在1000名，巅峰时期能够到达四五百名，在北美、南美与东南亚地区，可以算得上是前三强的游戏运营公司。凭借对海外运营多年的了解，对于一款游戏想进入海外市场要做的变化，许元总结为“Localization（本土化）”，而大多数人关注的翻译问题，只是这其中的很小一部分。许元说，本土化需要很强的本地历史文化背景，而且也需要了解当前的流行风潮。据他介绍，IGG就成立有专门的团队负责研究海外一些主要市场各个年龄层、收入层的玩家，了解他们当下看的杂志、漫画、电影、电视节目，甚至于听什么流行歌曲、访问哪些网站、说什么样的流行话语等也在研究范围之内。

据许元介绍，国产网游最早在海外市场上扮演的是一个非主流角色，在庞大的市场中仅占据很小的一部分份额。直到近几年，这种情况才有所改观。

"梦幻"的欢喜暗恋

《梦幻西游》运营至今仍未显颓势，羁绊着玩家脚步的不光是游戏本身，更是游戏里的感情生活。作为媒体，我不想对这种虚拟世界里的感情妄下评断，我只知道它客观存在，且久盛不衰，所以借惠"存在即合理"这句名言，今天就来讲述一个梦幻里的"梦幻"故事。俗话说，男追女隔层山，女追男隔层纸，现在，我们的女玩家凉朵同学就正要捅破这层纸……

■陕西 凉朵

你这也叫暗恋?

201宿舍的姑娘们最近很痛苦。

这不，6点半的起床铃声刚响过，凉朵就爬起来了。只听得凉朵清了清嗓子，一声虚假的嘶哑的号哭顿时响彻小屋，在这寂静的清晨显得格外吓人。姑娘们不约而同地拉高了被子，脑袋缩进去的同时不忘紧紧捂住耳朵。这下我们凉朵不干了，她矫健的身姿像猴子一样跃上桌子，挨个掀起被子若干，再经过一番激烈的搏斗，终于引得一干人等怒目而视。

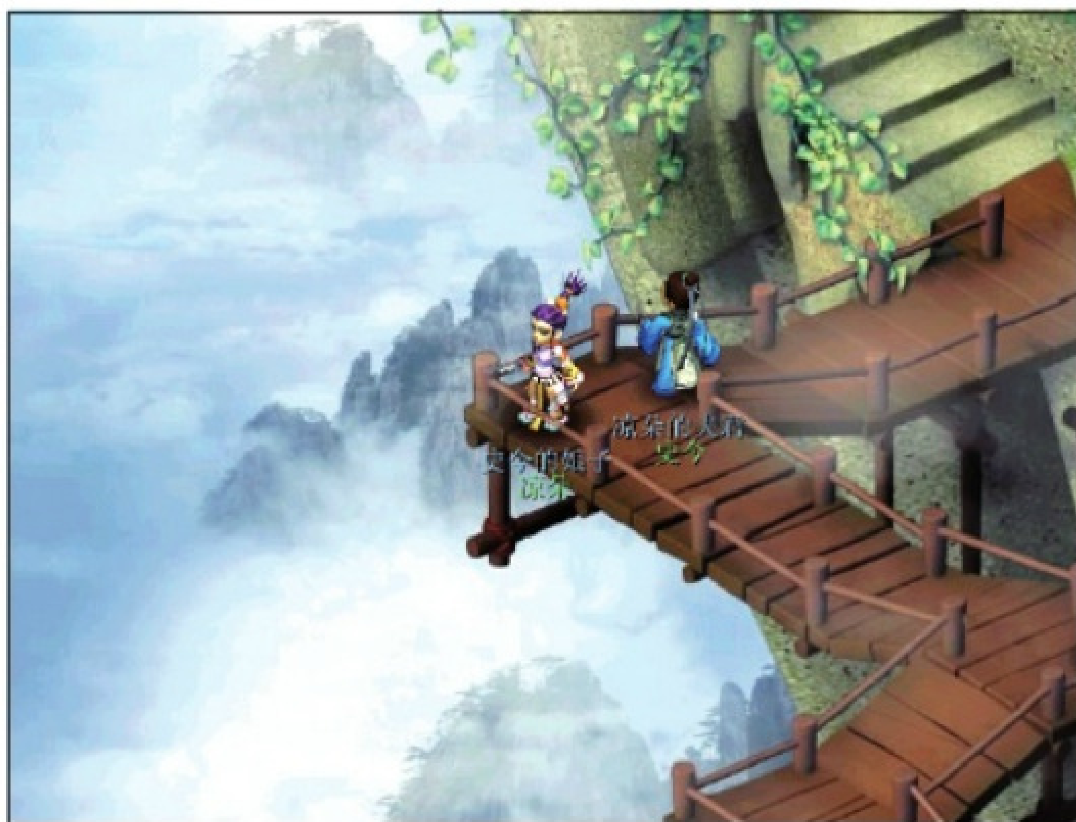
眼见效果达成，凉朵非常警觉地更换了策略，立马咧嘴皱眉做抽泣控诉状："你们就忍心看着貌美如花青春年少的凉朵姑娘害相思病而死么？"照例成功催生众人鸡皮疙瘩无数。

凉朵迷上了一款叫《梦幻西游》的网络游戏。

凉朵迷上了《士兵突击》里那个叫做"史今"的班长。

凉朵在梦幻西游里遇见了一个ID名为史今的逍遥生。那一刻凉朵拍案而起，先是大叫一声："缘分呐！"继而颤抖着一只手指向电脑屏幕上那个小小的蓝衣逍遥生："他，他他他他他……"另一只手捂在胸口作西子捧心状，"我被丘比特之剑射中了！"待到凉朵从陶醉中睁开眼睛，她的生活开始发生了质的变化，她从一个无所事事的游民变成了头顶开满桃花对爱情充满了渴望的怀春少女。


让凉朵魂牵梦绕的史今


凭栏而望，说的就是这种

"姑娘们！"凉朵笑得一脸意气风发："你们为我两肋插刀的时候到了！"凉朵思春的热情已经全方位地波及了方圆二里以内的每一个角落。也就是说，全校所有认识凉朵的人包括她常去的那几家小餐馆的老板老板娘们以及耗子们都知道了一个铁一样的事实。

凉朵"暗恋"了……

暗恋这个词汇从我们的凉朵开始终于脱掉了自古以来偷偷摸摸的帽子，她解放思想，勇于创新，开辟了一个惊天动地、世人皆知的暗恋新纪元！只见凉朵第N次地揪住了身边来不及逃跑的路人甲，并一脸花痴表情："喂，你知道吗？我暗恋上史今了！"该群众演员演技超群，俯身作呕吐状："呸！你这也叫暗恋……"

撑死胆大的 饿死胆小的

为了凉朵姑娘的爱情，201宿舍屈服在其淫威之下，开启了全民"梦幻"时代。除去晚11点至早6点半的熄灯时间，再除去洗漱上课吃饭WC的时间，凉朵全天候"梦幻"中，并会同宿舍的同胞们在最短时间内摸清了她的暗恋对象史今的游戏作息——这也就成了凉朵的必然在线时间。其实"梦幻"的地图并不是很大，所以在凉朵以及宿舍的另外7位姑娘满世界的搜寻中，碰到史今的几率几乎可以说是100%。在此时间里凉朵处于精神高度集中的状态，一听到史今出现在哪里，就马上以迅雷不及掩耳盗铃之势"恰好"出现在心上人的身边。

凉朵坚信自己以如此高频率的与史今出现在同一个画面一定可以成功引起他的注意——假如史今不是瞎子的话——他当然不是。

暗恋——尽管是尽人皆知的暗恋，它对于凉朵来说也只是一个过程而已。在凉朵的爱情手册里有一句话被她奉为至理名言——撑死胆大的，饿死胆小的。凉朵宁肯自己被撑死。在姑娘们的帮助下无数次与史今在梦幻的各个角落里"不期而遇"之后，凉朵觉得时机已经非常成熟，因此她决定要推动一下事情的进展。

那么，该怎么说才好呢？

凉朵的心情很纠结，她思虑了整整两天两夜依然觉得头昏脑胀神智不清，因此再次见到史今时就有些大脑缺氧。

"喂，史今，我们结婚吧！"

话一出口，凉朵立马被自己吓清醒了，她下意识地按上电脑开关，然后瞪着眼睛对着黑漆漆的屏幕冷汗直冒。糟了！凉朵欲哭无泪，真是胆大到要被撑死了！

东方不亮西方亮

凉朵羞愤交加，她因此足足鸵鸟了


我想要有个家，一个有仆人的地方

一个多礼拜没敢上游戏。在此期间凉朵收到消息，《士兵突击》里扮演史今班长的演员要来附近的城市为他的新剧做宣传。呀，什么叫东方不亮西方亮，心如死灰的凉朵顿时充满了勃勃生机。网络游戏算什么？多虚幻，多飘渺，多不靠谱。咱的班长可是活生生的真人啊！

凉朵包袱款款准备追星去，出门的时候撞到了一个人。

"凉朵，我听说你要去看班长，一起吧！"

凉朵鲜少碰到喜欢班长的男生，她眯着眼睛仔细打量了一下此人。身形修长，长相也还可以算是有些帅气的，可是——凉朵没好气地挥了挥手："木头，你瞎凑什么热闹？"你瞧，我们凉朵一句话就剥夺了他人拥有真实姓名的权利。那男生也不恼，双手交叉在胸前歪着头看她，"就你这小身板能挤到班长跟前去？"凉朵抬头目测了下对方的海拔，再看了看自己，挠挠头，"那好吧。"

俗语云，人生不如意事十之八九。

凉朵之前觉得这话充满哲理，可是现在，她恨极了说这句话的人。夕阳西下，断肠人凉朵满腔的怨气无处发泄，于是她只能站在此时已经空荡荡的见面会场恶狠狠地诅咒着老天。千算万算，她始终没能想到自己这辈子第一次轰轰烈烈的追星行动竟然葬送在了堵车这件事情上。"班长的签名海报，想要么？"抬头，看见木头一张笑得傻兮兮的脸。难怪一到会场此人就没了影子，敢情是寻觅遗留物去了。凉朵没回答，她以实际行动表达了她此时此刻迫切的愿望，抢！海报上的班长依旧温暖帅气得无人能敌，凉朵顺便回想了下梦幻西游里那个唤作"史今"的蓝色的逍遥生，因此她的口水就有些汹涌澎湃的迹象。

史今的娘子

凉朵在宿舍众位姑娘的胁迫以及鼓励下鼓足勇气窜上了游戏。怕啥？兵来将挡水来土掩，伸头一刀缩头也是一刀，头掉了也不过碗大的疤，我凉朵18年后还是一条好汉——呃，一条美女。

啊！天呐！

什么叫天降横福！

什么叫绝处逢生！

什么叫山重水复疑无路，柳暗花明又一村！

史今不在线，但是他留下的信息险些叫凉朵激动得昏厥过去。"难得有女生主动求婚，我又岂有不识好歹的道理。"凉朵笑得合不拢嘴，她于是特地跑去百度里查看了一下老黄历。今儿个究竟是什么日子，怎么就让她美梦成真


月老见证了凉朵和史今的"爱情"

了呢？尽管煮熟的鸭子飞不了，但凉朵是个非常谨慎的姑娘，她还是担心夜长梦多，因此在当天就骚扰了游戏里所有认识的活物，连蒙带骗凑足了10朵玫瑰花等着史今上来结婚。什么叫做"恨嫁"的女儿心，此时的凉朵体会深刻。

等待，等待是一种痛。

史今上来了！凉朵的双目霎那间精光四射炯炯有神，也不废话直接切入重点，"史今，来月老结婚！"对方额头流下数滴冷汗，不过还是乖乖地跑去了月老祠。凉朵瞅准目标"唰唰"地扔了10朵玫瑰过去，只看到她和史今友好度"蹭蹭"地往上涨。那可都是白花花的银子啊，要搁在平时凉朵怕不连肝儿都是疼的，但——银子很重要，爱情价更高——眼看着自己的名字上面多了个"史今的娘子"的称谓，凉朵笑得一脸春意盎然。第二天去学校餐厅吃饭的时候碰到了木头，那厮看起来忍笑忍得很辛苦，"嗨，凉朵，听说你和班长结婚了？"

凉朵翻一个白眼过去，"怎么，你羡慕啊！"


是不是所有情侣都喜欢去海边？

不如我们谈恋爱吧

凉朵和史今在游戏里的婚姻生活很幸福很美满。但是所谓的幸福美满也不过如此，诸如说一上线就腻歪在一起打怪、任务、活动，那是不消说的，或者干脆在游戏烂熟的地图里游山玩水，再或者一起造个房子、种种花、养个小宝宝等等，如此卿卿我我若干时日下来，凉朵有点沉不住气了。

"喂，史今，你就对我一点也不好奇么？"

"有什么好奇的？"

凉朵气结。真是块不解风情的木头疙瘩。

于是时光匆匆过，凉朵忍了又忍，继续与史今在游戏里甜甜蜜蜜，她需要一个契机。但是——情人节？还有大半年呢；妇女节？已经过去了——且离妇女还差了些境界；劳动节？汗……选哪一天好呢，我们的凉朵已经有些神经错乱了。

"史今，明天是我的生日，你来不来？"

"啊？明天？"


花前"瓜"下好浪漫！

"对，就明天。晚上9点我在3号教学楼第2个路灯底下等你，你敢不来我削了你！"凉朵决定要破釜沉舟，她恶狠狠的说完，直接下线。第二天一下晚自习凉朵就站路灯底下去了，她周身散发着凛冽寒冷的气息，因此方圆5米之内基本看不到什么活物了。

9点，史今没来，来的人是木头。

木头笑眯眯地捧了一只梦幻西游的可爱玩偶，"凉朵同学，听说你也在暗恋我，其实我也一直在暗恋你——所以，不如我们谈恋爱吧！"凉朵眨巴眨巴眼睛没说话。木头把小玩偶塞进凉朵的怀里，贼兮兮地笑起来，"凉朵同学，我记得你的生日不是才过去两个月么？"凉朵气呼呼地"哼"了一声，对着面前的男生飞起就是一脚，"史今，你还给我装蒜？"

记“剑网叁”5月5日门派战

虽然《剑侠情缘叁》测试时间那么的长，发的号又那么的少，但是从官网论坛的注册人数和发帖量观察，这个游戏还是牵动了无数武侠Fans的鼠标和键盘。随着参加测试玩家等级的提高，5月5号这天终于爆发了测试以来最大规模的门派战，值得注意的是，这是一场完全由玩家主导的“我乐”行为，与官方没有一点关系。

■上海 严止文
图片来源：秦域公会——无情猪猪

你要战，那便战！

2009年5月5日，正在进行第二次封测的《剑侠情缘叁》发生了一测、二测以来最大规模的门派战，起因在于纯阳派相继攻打七秀、天策、少林之后，心血来潮又想攻打万花。众所周知，纯阳乃二测中人数最多的门派，前几次门派战中纯阳尝到不少甜头，于是这次便想将万花也一举拿下。

事件发生时我正在枫华谷纵马前往荻花宫。边赶路边欣赏枫红叶美之时，突然收到好友消息，“纯阳正攻打万花谷，速回！”有这等事？我心一惊，一测时就发生过天策与纯阳的互攻，那场面怎一个惊心动魄了得？赶紧拉马回头，奔回万花。万花山门处便有座云梯，比平时繁忙了许多，我也来不急慢慢坐云梯而下，面对千丈高崖，我一跃而下（合理运用二段跳及轻功，即使是从最高的三星望月跃下，也能安然着陆）。

刚来到落星湖，我的FPS告诉我这里人很多。因为只顾赶路，没有调低特效，还是最高全效到的万花，落星湖前面便是花海，那千万多繁花对显卡本就是个考验，更别说现在突然多出这五六十人在屏幕上。一眼望去，大概有二三十个四大派弟子集中在落星湖小岛后方的小山头前，陆续有万花弟子赶至花海边增援，我相信山头后面人数更多。这眼前的四大派弟子以纯阳人数最多，其他门派零星夹杂其中，我一度以为是四大派齐攻万花，心里好生紧张了一下。见他们被围山头上，集成一团动弹不得，我身边又多是万花众，心头一热，就冲上前去。

这时突然五六个纯阳齐齐向我攻来，血刷地减了一半。还好我反应得快，马上一个“蹑云逐月”，用轻功出了他们包围圈，好险。到安全地带时，已经仅剩数10点血了，他们再想追我，即被外围的万花众师兄弟一拥而上，只得又退回了原地。

给自己加好血，同师兄弟们站在一起，胆气也大了不少，点着纯阳加仇人（若不开屠杀，要PK对方只能先将对方加为仇人，才能对他使用技能），再在旁边守着落单厮杀。几分钟下来，竟也杀了十数人，纯阳众在山前的聚集圈越来越小。我想此时的纯阳大部队应该去了“三星望月”（万花派掌门所在），便纵身上马，赶去三星支援。

这时地图上刷屏的人也越来越多，“大胆贼人，敢骚扰我万花清静之地，还不速速退去”“大家加把劲，一齐将那东方宇轩给杀了”，还有人怕众人因战而恨，不停地刷道，“大家加了仇人的，打完都删了啊，不要伤了和气……”如此这般，这般如此。几个回合下来，我也夺去几个落单之人的性命。赶到三星望月，却看见众人皆往谷外赶，一问之下，原来战役发生了转折……

由一测以来的经历，一般进攻一个门派，自然是将门派掌门NPC杀死才算胜利。万花地势险要，易守难攻，这也是万花在此之前从未被攻击过的主要原因。要上三星望月至万花掌门东方宇轩处，首先得经过万花谷口云梯，只有这一条通条，真可谓一夫当关，万夫莫开。这里被杀之后，复活点在落星湖中央小岛，这也是为何刚才落星湖被围如此之众的原因，当时万花师兄弟已经包围住了落星湖，复活点初正是万花弟子最多的地方。即便侥幸过了落星湖，还须过三处云梯，若是玩家早早开了屠杀，连到东方掌门身前都不容易。每一处云梯稍有数人守护，便不容易上山（云梯一次只能传送一人，数个万花在云梯的另一旁，来一人杀一人，自然上不去）。即便经过千险，侥幸上得三星望月最顶峰，人数也多不起来，毕竟只是玩家，面对万花师尊东方宇轩，还有师尊身边众弟子的守护，怎么可能占得了便宜，而且只要被打至重伤，复活之后又得再跑一遍三星望月，再过三处云梯，而万花是传说中的“资深老中医”，任你如何攻击，死了互相复活，加血，这场大战的胜负，其实早已经定了。

也不知道这时谁在世界煽动让纯阳之外的三大派转攻纯阳，这纯阳是公认的二测第一大派，人数也是最多的，而且纯阳派本就在之前主导过总攻天策、少林的行动，三派自有世仇，若能攻下纯阳，这成就感肯定比攻下万花更大。既然看似万花已经没办法继续攻打，还留在万花谷内的纯阳更是越来越少，越来越多人愿意将目标转向纯阳，万花当然更没有意见，“小受”变成“小攻”，谁有意见呢？至后来才知道，原来除了万花弟子，其他门派也听说了纯阳派要进攻万花派的事，少林、天策皆赶来支援，而帮助纯阳的多是出于私下友谊，人数也很少。

纵马至纯阳时，大部分的纯阳弟子已经回到了门派，并在山门上太极广场的石梯上结队将其他玩家挡了下来。此处战斗当真刀光剑影，甚是精彩。在石梯底下的四大派弟子，发出一次次总攻，纯阳众弟子也是集聚此处，死也不退一步。纯阳“气场”（纯阳招牌武功之一，范围大，减速和免疫移动限制）聚集，竟让一惯朴素的“剑叁”生出几分华丽的感觉。我也试图冲过几次，要么被定身，要么跑上去就半血不到，退回来他们也不追，只是死守住山门。

大家相持不下，集聚在山门的玩家也越来越多，守山门的纯阳弟子却始终没有增加多少。终于在又一次总攻下，四大派弟子一下冲了上去，笔者连杀两人冲进太极广场，正暗喜于可以找纯阳NPC好好打斗一番，却再次被定，怎奈“星楼”（万花技能：解除一切移动限制）CD未到，只能眼看着五六个纯阳冲至我面前，眼前一红，便出现在了纯阳复活点……

没想到的是，复活点俨然是另一个更大战场。目测之下，这里至少有六七十人以上。此时天策、少林正在和纯阳周旋，笔者给自己自己加满血


人影腾挪躲闪，罡气四处飘散，我们的武侠世界

荻花。

在现在的《剑侠情缘叁》里，其实并没有“门派战”这个系统，只是可能金山自己也没有想到，玩家进入游戏之后的门派归属感如此强烈，一听说自己门派被进攻，师尊有危险，都第一时间赶回派中。或许我们当时都忘了，这个我们尽力保护的师尊，只不过是个NPC而已。

但是它代表了一些很难讲清的东西，万花弟子守护的，是所有万花弟子的荣誉。

已经很久没有一个游戏，可以给笔者这样的感觉。当麻木的进行着自动寻路，自动打怪，看着“白痴”任务的时候，或许只有当我们重新被几个NPC的故事所感动的瞬间，才会突然醒悟，什么才是我们玩游戏的初衷。

这是完全由玩家主导、玩家参与的门派战争，笔者相信这只是封测期间才有的产物。但不得不说，金山也应该注意适当的去引导这种内容，最好能将门派战争与游戏历史完美地结合起来。若是有一天，玩家也能改变游戏势力的格局，那么这款游戏将注定成为伟大的作品，可惜现在我们能玩到的《剑侠情缘叁》还只是个雏型。了解这个游戏的玩家都知道，游戏策划曾经表示：“《剑侠情缘叁》的游戏进度不是根据玩家的等级而来的，游戏本身有自己的历史及时间表，玩家所属门派会有兴衰更迭，随着历史而改变，比如新的门派代替旧的门派，新势力的崛起等等。”虽然现在这些东西还没有展示出来，也不一定能够实现，但我们还是抱着这种希望。

这次群战也说明了另一个不可忽视的问题，《剑侠情缘叁》对机器的要求仍然偏高，笔者E8400 CPU、9600GT显卡、4GB内存，特效全开，8X反锯齿，在屏幕上能看到六七十人的情况下，复活点处的FPS降到了个位数，低效在20~30FPS之间。

当然可以通过降低画面效果来增加流畅度（现在有个屏蔽周围玩家的功能设置，但是群战的时候明显不宜使用），但毕竟大家还是希望画面能够越漂亮越好的，所以《剑侠情缘叁》的优化仍需提高。

蓝，上了几个Buff后，也冲上前去对外围不断骚扰。在另几位万花师兄的帮助下，纯阳弟子众终于抵档不住，但这是复活点，所以能在第一时间又起来战斗。

这场比山门前那场战斗更为激烈，只不过是山水轮流转，现在倒是纯阳派弟子越来越多，而我们这些守着复活点的玩家始终不见增加。虽然清楚是进攻纯阳的大军节节胜利的缘故，但复活点却是越来越难守，平常的风筝（万花的最基本PK方法，保持自己与敌人的距离，不断跳跃在空中发出技能骚扰）也算得心应手，这时却在周围全是玩家，以及在创了新低的个位数FPS下，连移动都相当困难，不知道死了多少回，不知道杀了多少人……

只是未让纯阳尝到教训之前，始终没有人退去。大家玩得兴起，心意便也空前整齐，就是想“铲平”往日“嚣张”的纯阳。若把我们放进小说里，大概就像征战在最前方的小虾米——只是我们可以复活——谁都不是主角，任何一个人都不能凭已之力去左右这场战斗的结局。不过这场战斗没有真正的结局，直到大家都逐渐劳累，便一起散去，只剩下些精力旺盛的玩家们，在地图上大放口水。但，至少我们每一个人都付出了激情，和着手心的汗水，双手在键盘上舞动……

直到第二天上了论坛，才知道我们数量众多的万花师兄师弟师姐师妹守护的落星湖，造就了当晚最有名的落星湖之围，纯阳大军根本还没有机会攻至三星望月便在落星湖被截了下来，我猜他们也想不到，在借着人多势众横扫完天策、少林、七秀三大派之后却甚至到不了万花的大门口。而之后万花配合少林，天策两大派的反攻纯阳，使得纯阳NPC们死伤惨重，打了一次漂亮的反击战。

游戏里，有“好的战争”

有人说，这个世界上没有好的战争，也没有坏的和平，但是在游戏里，这场战争是“好”的。因为这是一场没有仇恨的战斗，更像一场活动，万花和纯阳只是活动中的两个对立方而已。打完后，第二天碰到昨天杀过或被他杀过的纯阳，仍然有说有笑，一起合作刷着

"仙剑"，偏见，90后

《我们为什么玩仙剑Online》引起争议的那会，正好是我第一次到大软论坛的时候。当时我刚在大软上发了第一篇文章，内心忐忑，想来看看读者们的反应，结果恰好看到几篇有关讨伐帖，矛头一致指向这个专题里90后"狂奔のKKK写"的那篇文章。看过之后又翻了一些关于仙剑的老帖，发现几个比较有代表性的现象。

■西安 Azrae

1."仙剑"是那个时代走过来的玩家记忆里的一块敏感区。

2.90后因为在游戏上的理解与一些老玩家不同，导致他们受到一些偏见。

3.偏见果然是世界上最远的距离，联通与电信之间的距离与这个相比显然是微不足道的。

我虽然是80后，但我没玩过"仙剑"，"仙剑"红遍大江南北的时候我只知道FC，跟很多从DOS一路走来的老玩家比起来绝对是井底之蛙。同样因为这个原因，我没有对"仙剑"这款游戏自身素质评价的资格。不过我可以以一个旁观者的身份谈一下这几年的"仙剑"现象，不是有一句很恶俗的话叫"当局者迷，旁观者清"么。我想，旁观者未必多么"清"，但应该会看到一些当局者看不到的东西。

在我第一次真正接触到电脑游戏之前，已经从一本杂志上看到这么一条新闻：我们的国产游戏《仙剑奇侠传》超越了《星际争霸》，登上了排行榜第一——抱歉我只能记得这么多。因为理解能力的局限与见识的浅薄，这条新闻给当时幼小的我留下了一个印象：《仙剑奇侠传》是最好的游戏。这个根深蒂固的印象直到我第一次接触"仙剑"的时候才逐渐松动，因为之前没接触过类似的RPG，我甚至都无法走出开始的客栈。但我依然相信这款游戏很神，可能是我太笨导致玩不下去。

后来一个偶然的机会让我开始系统地接触游戏，期间认识了很多经典作品，渐渐发现一个现象。有这么多驰名中外的经典作品，"仙剑"是最特别的，具体表现在大部分和"仙剑"有关联的帖子都会弥漫着一种微妙的气氛。若有新玩家对"仙剑"表示不屑了，立马会有一群老玩家站出来谴责。以至于现在"仙剑"已经变成了国内游戏界类似于意识形态的东西，不允许触碰，不可以批判。我想诸位玩家应该不算傻，不可能看不到国内媒体对于"仙剑"二字讳莫如深，每次都很小心翼翼。因为在这个话题上一旦把握不好，难免会触动众怒。

我估摸着，可能"仙剑"已经成为融入那个时代玩家血液的一种东西。它给当时的国内玩家造成了怎样的触动，可能我永远都无法体会得到。从我看了这么多关于"仙剑"的回顾来看，"仙剑"代表了当时的最高、绝唱、奇迹，一切美好的词语都可以作为前缀或后缀，差点就成为我们游戏界的国粹了。当后世的作品无法做出超越，"仙剑"就被赋予了特殊的含义，玩家们会自发地维护这个经典，不光自己要维护，还要求没玩过的人也要对他表示尊敬，只因为它是"仙剑"。

但现实是：不仅我不能体会那份感情，现在能理解"仙剑"的玩家也越来越少，90年代之后出生的玩家，已经很难有耐心去体会"仙剑"的那份感动。不过这是一种悲哀么，我觉得不是。

游戏就是用来"玩"的，一个"第九艺术"忽悠了多少人？游戏发展至今还很稚嫩，目前仍然停留在对其他艺术的模仿阶段，我们的RPG玩家从当初的片面追求剧情到现在的画面、游戏性、剧情全面要求，难不成还是退步？90后不理解"仙剑"，这太正常了，因为这符合游戏发展的要求。相反，很多人不理解90后，这才太不正常了，社会在进步，你非要推它退步，这才是悲哀。



观音像上刻着一行字：免费游戏，回头是岸——这张PS恶搞图片很传神地说明了传统玩家与新生玩家之间的代沟

而90后目前的状况，存在一种缺点被媒体故意放大的现象。媒体老拿90后的缺点来说事，一些人虽然没怎么接触过90后，看到这些 新闻也会潜移默化地形成一种"90后=脑残"的感觉。从我接触的90后来看，他们比80后在这个年龄的时候要成熟很多，对比我个人，我在15岁的时候，知道的东西肯定没有现在的15岁90后知道得多。他们几乎成长在互联网时代，可以很早接触到这个世界的真实 一面，因此受到教化教育的影响小一些。相反，我们80后生活在两种文本阅读交接的时代，小时候接受的是较为传统的书本阅读， 到了十几岁的时候——也就是刚刚学会独立思考的年龄——突然接触到互联网了，发现世界原来是这个样子，多少会对自己的人生 观造成冲击，造成什么心理变异是很正常的，不然网上也不会出现那么多愤青——只有立场，不分是非——典型的人生观受到冲击 的结果。

用80后、90后来给不同年代的人群分类，虽然有人很讨厌这种划分方式，但这种叫法既已成事实，也只有接受了。毕竟80后与90后确实有着各自鲜明的特征。如果不是到了世纪末，以后这种分类方式未尝不会继续下去，下一代该怎么称呼？用00后显然是不妥的。我希望不管用何种方式来分类，请少一些偏见。现在已经在受着偏见的90后，希望你们不要忘记这种感觉，以后你们长大了，能对下一代宽容多一些，偏见少一些。如果人类历史上没有这么多偏见，我们现在早已解决全球饥荒，克服能源危机，征服太阳系，向银河系殖民了……

软盘地带

五月上《花钱找乐》读后感

软盘众：Benjamin.Martin　　**发帖时间：**2009年5月7日

所谓的免费游戏钱挣在明处我真不敢苟同。既然称为免费游戏，至少运营商告诉玩家你可以免费混，不花钱。但他不可能不赢利，又不好明抢，自然于游戏深处做文章，诱导消费。NPC卖垃圾，让花钱的体验更爽、更强悍，更牛X，你不得不为这些慢慢花钱进去。如此一来何言明处？

还有所谓非人民币玩家消费不起论，更显可笑，收费游戏尚有“免费”玩的，怎可能一概而论。没有天生败家子，进免费游戏的也不是各个打定主意进来砸钱，既然游戏提供了免费的途径，自然有人打算混到底，这是种态度，和收入没有关系。另外，RMB玩家对收费游戏的影响，我认为更多的是破坏，是一种对平衡的大破坏。我玩的游戏不多，以《大航海Online》为例，允许经济攻势（投资翻港），面对RMB玩家，普通大众绝对不堪一击；玩过GF的应该都有“大神”的经历，以他一人之力，可以对抗一个公会甚至一个国家。愤而解散的公会不胜枚举，游戏平衡无从谈起。没有谁消费不起的问题，有的就是更有钱的RMB玩家为所欲为而已，作者能说他无关轻重么？

至于作者肯定RMB玩家和网游交易，我觉得是一厢情愿而已。他养活的算从业人员么？一群毛孩子浪费青春重复劳作而已，不会有经验积累，不会懂为人处世，当年龄稍大进入社会，还是个菜鸟不能养活自己。至于税赋，现在挂牌子的工作室凤毛麟角，地下的那些自然不肯上交一分RMB。


别讨论RMB玩家啦，我们讨论RMB吧还是！

小明：说来真巧，我在5月中也做了一篇有关RMB玩家的文章，观点和5月上这篇“花钱找乐”是差不多的。这个问题我仔细思考过，和楼主探讨一下。我觉得这些免费游戏确实是把钱挣在了明处，因为如果你不去点那个“购买”，就花不出去钱。有人说了，那不行啊，我想要啊！你看，是他想要，而不是游戏逼他或者骗他。我愿意把这种事情理解为一种低等的营销，但不否认它确实是把挣钱摆在了明面上。

关于游戏平衡，我是这样理解的。没错，有的游戏中，强力RMB玩家确实破坏了平衡，而且非常严重，但是这不是玩家的错，而是游戏本身的问题。一个卖，一个买，丝毫没有违反游戏规则，怎么能说人家错了呢？“平衡？平衡是什么东西，爷花钱就是为了打破平衡的，就是为了杀光你们的，要是不能打破平衡，那爷还不买了呢！”我仍旧不能把错误归结在玩家身上，不对，这根本不是什么错误，我依然选择理解为一种低等的营销。至于网游交易，这个问题很难讲，我只知道，一个从小失学，家庭贫苦的孩子，当他得到打金这份工作时，可以养活自己，补贴家里。至于其他大方向、广视角的东西，我不是很懂。

最后，我所说的低等营销，也只是我个人这么认为，从盈利的角度，这是赚钱的不二法门，高等得很。

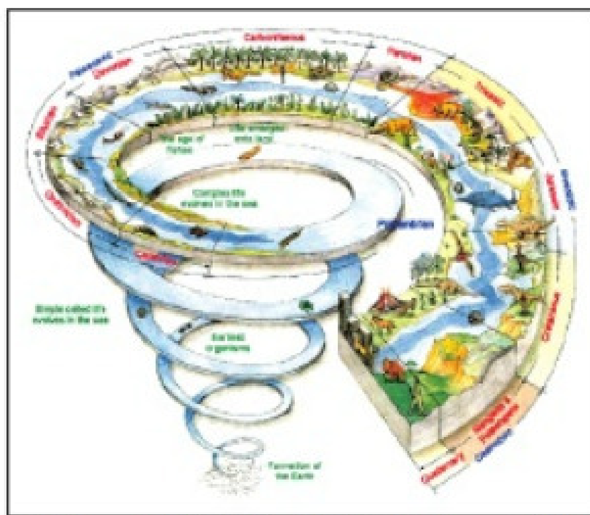
网游还是单机？

软盘众：shenqiyun　　**发帖时间：**2009年5月10日

在父亲朋友家，第一次看到电脑上竟然出现了画面——一个酒壶，一把剑。过了没几年，城里出现了一个小店，名字叫电脑游戏室。在那里，我玩过“红警”“大富翁”“帝国时代”“金庸群侠传”和一些叫不上名字的游戏，接下来就是星际争霸和暗黑破坏神。

当时我很快乐。

但是时代在变。


这是一张地球的“时间线”，我们同样拥有，给这条线最大限度地涂上颜色吧！

初二下学期，听说了4款网络游戏：“传奇”“奇迹”“石器”“千年”，当时需要买点卡，我认为这很不可思议，为什么玩游戏除了给上网费外，还要给其他钱呢？结果还是抵挡不住同学的诱劝，我开始像小学一样，凑早饭钱买点卡，玩“传奇”。当然，那段时间我也在玩“魔兽争霸3”“冰风谷”“博德之门”。高中开始，网络游戏不断地出，我还在死心塌地地等WoW，还知道当时有一个词叫“蝗虫族”。拿到内测号后，兴奋了半天，因为城里当时只有一家网吧有WoW的客户端，玩的时候后面观众很多，很拉风。但是时间并不长，3年多没玩过网游的我已经不能完全适应网游，所以之后的公测以及正式运营，我都只是里面的一个平庸者。我以前熟悉的单机游戏，已经渐渐地变成了“Online”。现在网络游戏泛滥，单机游戏精品稀少，再加上自己也在成长，游戏的激情已经少了很多。期待吧，期待即将到来的“大菠萝3”，期待即将到来的“指环王Online”，同样，也期待那些曾经让我们感动过、兴奋过的游戏回来吧。

小明：我们都在成长，我们都在变化，这个世界同样。楼主肯定也知道为什么单机厂商越来越惨，网游厂商越来越多，这就是时代的变迁吧，有点伤感，但并不灰暗，因为我们经历过，这便很好玩啦。我不擅长讲什么大道理，所以更喜欢楼主这份心情，没有功利、没有纠葛，只是一丝淡淡的回忆，就好像和分别几年的大学同学聚会时喝下的那杯不知道什么味道的洋酒。

楼主写道：“当时我很快乐，但是时代在变。”没猜错的话，潜台词就是“现在不快乐了”，我想说的是，其实快乐的事情有很多，小时候游戏带来的快乐给我们留下了美好的回忆，不过没有必要让这份回忆重现，如果真的可以重现，也就失去了“回忆”两个字的含义，不如看看四周，想想其他，为未来的你再创造一些别的“美丽”。当然啦，“大菠萝3”肯定是其中之一！

CAPTIVATE 09 CAPCOM组合拳5招！

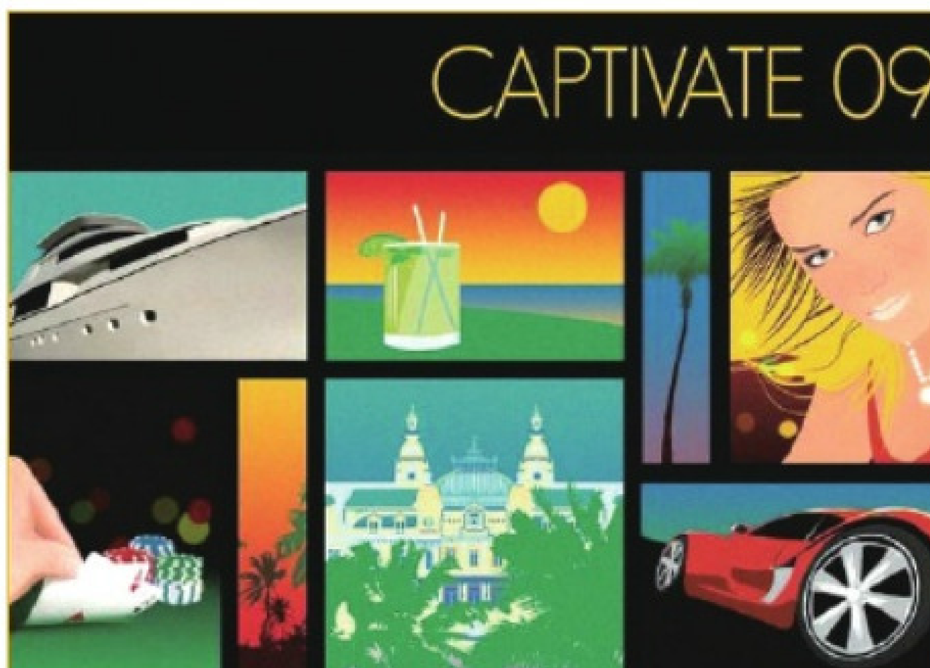


■策划 本刊编辑部
执笔 防弹手柄、MerlinPinkstaff

沙滩美女、豪华游轮、奢侈赌场、极速赛车，这里是摩纳哥的最大城市，同时也是西方人眼中充满异国情调的旅游胜地——蒙特卡洛。这些标志性的特色，成了CAPCOM举办的游戏日——Captivate 09宣传画上的图案。尽管从游戏迷的角度来看，这些奢华元素与我们所关心的ACT游戏毫不相干，但CAPCOM选择这里的动机和目的非常直接：这是一场媒体公关的盛宴。

众所周知，每年的E3、GDC、TGS和GC游戏展，均是在欧美日举办，因为北美、欧洲和日本三大市场，是电子游戏业消费群的主体，近年来随着日本游戏市场的快速萎缩，日本厂商把眼光放在了本土以外的庞大市场，这也是诸多原索尼阵营中的第三方开发商"叛逃"至微软旗下的原因。另一方面，随着日本市场排外性的进一步加剧，欧美厂商也不再对敲门砖的作用抱以希望。在进入次世代游戏时代后，可以看到CAPCOM对E3和欧洲游戏展的重视程度，要远远高于本土展会。

游戏展从根本上说是一场秀，是一种游戏厂商的公共关系行为：向玩家和媒体公布各种关于主机、软件的新闻，并以视频、可操作的游戏片段来演示最新作品的开发近况。此次选址蒙特卡洛，它的展示对象十分明确，这是一场给游戏媒体看，也是由游戏媒体参与，并且最终通过游戏网站的各种视频、文字展示给全球玩家看的"秀"——显然CAPCOM高层不可能突发奇想，寻思去开拓北非市场，摩纳哥政府也禁止本国公民进入蒙特卡洛以赌场为代表的专对外国游客开放的娱乐设施。即便是与展会现场一街之隔的北非玩家，恐怕也只能同你我一样，通过网络视频来了解这场展会。



展会海报更像是影展风格，阳光、沙滩、美女、赌场，享受才是第一位的


展会举办地尽显奢华

Captivate 09最直接的观众正是海外游戏媒体。此次受邀的除了老牌游戏门户网站Gamespot和IGN、欧美影响力最大的游戏杂志Game Informer，还有高端游戏开发杂志Game Developer，以及微软系官方杂志Official Xbox Magazine、索尼系官方杂志Playstation：The Official Magazine。此外，甚至连态度中立，经常通过业界眼线爆出劲爆内容，让不少游戏开发商"深恶痛绝"的博客式游戏网站Kotaku也在受邀之列，发行量不大但专门揭黑的EDGE杂志也被请来。Kotaku的编辑Brian Crecente在文章不住地赞叹，CAPCOM安排的五星级住宿条件和极佳的试玩硬件，更重要的可以玩到许多数月之后才能推出的游戏，这足以让每个玩家羡慕不已。即便是对游戏编辑而言，这种一面品尝鸡尾酒，一面欣赏沙滩美女，一面坐在柔软的沙发上享受"未来游戏"的机会也非常难得。换了E3，恐怕只有住在经济型酒店吃廉价自助餐，然后同浑身散发着臭汗的玩家们争夺试玩机的手柄了。

选择4月底召开发布会，CAPCOM用两款大卖游戏的续作（《失落的星球2》《丧尸围城2》）、一款古董级游戏的最新作（《生化尖兵》）、一款新概念原创游戏（《黑暗虚空》），以及两部在大幅强化之后移植到PC的作品（《生化危机5》《街头霸王IV》）在E3大展前先声夺人。CAPCOM执行副主席Mark Beaumont、资深制作人稻船敬二等重量级角色全部到场，本社作品发布会这种形式，让制作人和CAPCOM高管牢牢抓住了话语权，成了不折不扣的"麦霸"。

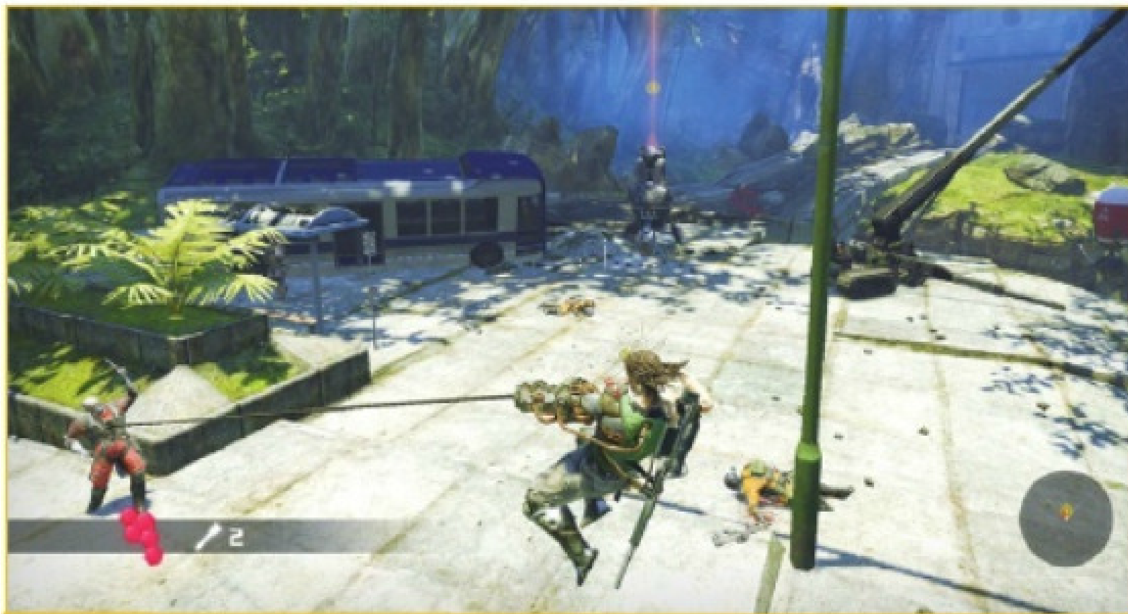
电视游戏开发商CAPCOM近年来得到了PC玩家的好感，原因不外乎重量级游戏，均在数月后以强化后的内容和平易近人的硬件需求与我们见面。基于PC平台与MT Frameworks通用引擎开发，也是进入次世代之后CAPCOM在技术和产能上遥遥领先于其他日系厂商的原因。本次展会上的大多数游戏均使用了PC作为演示用机（是的，就是台笔记本！），并且除了Marvel VS Capcom 2以外，均公布了PC版。除了支持更高分辨率，还加入了DX9和DX10的画面选项，以及对NVIDIA最新推出的立体眼镜GeForce 3D Vision的支持，让PC玩家的好感度直线飙升。

Captivate 09，正是袭向媒体与玩家的组合拳。

生化尖兵

预计发售日：2009年第三季度

■请用生物机械臂在天上行走，不要总是待在地上。


除了移动以外，生化机械臂本身也是一种战斗工具，它能够通过轻重攻击的组合，实现一系列的连续技，比如将远处的敌人抓住之后带到跟前进行“虐待”

以“钩索行动”和堪称“变态”难度著称的《生化尖兵》，它的前作还是将近20年前的作品，游戏的次世代作品保留了上述的两个特征。在Captivate 09上，GRIN展示了游戏的抓钩行动和第一次与玩家们见面的多人模式。

用于投射抓钩的生物机械臂，让主角Spencer以人猿泰山和蜘蛛人的行动方式在都市的钢筋丛林中荡跃，这是它最基本的功能，制作组表示地面战斗的内容将在正式版中进一步压缩，玩家的战斗始终都是依托生物机械臂，在高速中完成与敌人的缠斗。为了鼓励玩家尽可能少地待在地面，试玩中出现的空中敌兵明显增加，这使得还留在地面上的一切目标都会很轻易的被来自空中的交叉火力所射杀。另一个改进就是主角在失足后的伤害判定方式——无论从多高的地方摔下来，Spencer都不会损失任何的HP，他可以利用这一特性，将空中的敌人也作为自己荡跃的“支点”，解决一个敌人之后，用绳索勾住更高位置的一个敌人，完成一连串流畅的必杀表演。


装备升级取代了人物等级的提升，玩家可以为斯宾塞装备人体装甲、医疗模块、导航系统等装备来增加他的战斗力

发布会上演示了3张多人地图。“眩晕”（Vertigo）是一张夜景城市地图，场景中分布有4幢高楼，大厦外侧的水电管道和工程吊臂，是参战玩家必须利用好的支点，而大厦的天台的各种奖励道具，暗示着这里才是争夺的焦点所在。“孤岛”（Island）是一张最多支持10名玩家对战的大型地图，这里的地形更为复杂，除了高楼以外，还有吊桥、单轨铁路和一条堆满各种废弃物的马路。

最后一张地图名为“失足”（Slipped），由无数断成两截的大桥、平台和废弃的房屋组成，如果你非常喜欢《人猿泰山》这部电影，那么这张地图可以充分满足你的表现欲。P

英文名：Bionic Commando　本刊译名：生化尖兵　游戏类型：动作　制作：GRIN
发行：CAPCOM　期待度：★★★★

街头霸王IV

预计发售日：2009年第三季度

■新的画面渲染方式、更为自由的联网对战，还有更为廉价的操控解决方案。



尤其是“水彩”渲染，已经实现了片头CG中浓墨重彩的人物和飘逸的动作效果

尽管主机版本的《街头霸王IV》已经推出了很长一段时间，但几乎每个街霸迷，都在等待PC版的到来，原因是在于游戏机手柄的操控方式不太适合格斗游戏。格斗游戏3种力道的基本攻击（拳、脚）需要占去6个按键，而Xbox 360和PS3手柄的正面只有4个动作按键，必须还要使用到两支食指去按动R1、L1（或是RB、LB）。由于手柄摇杆的尺寸无法与街机摇杆相提并论，SF4对Xbox 360的灵敏度进行了优化，结果又有些矫枉过正。而在PC版中，由于可以使用任何USB接口的手柄，一直被格斗游戏迷推崇备至的世嘉土星六键手柄，可以称为更廉价而可靠的操控方案。

PC版《街头霸王IV》将对应Game for Windows LIVE功能，支持在线对战、游戏内短信交流和即时语音聊天。这款Games for Windows游戏，除了在内容上完美移植以外，也拥有Xbox 360版的全部成就和下载内容，并且正式版将与目前已经公布的DLC一同打包出售。

除了高解析度以外，制作组还在现场演示了“水彩”“海报”和“烟灰墨”3种追加的画面渲染风格，尤其以“水彩”的渲染效果为佳。P



PC版的内容会更加丰富

英文名：Street Fighter IV　本刊译名：街头霸王IV　游戏类型：格斗　制作：CAPCOM
发行：CAPCOM　期待度：★★★★







续集的基本框架沿袭自前作，此次玩家扮演的是职业摩托车手Chuck Greene，僵尸再度爆发的地点则是以美国赌城维加斯为原形的“幸运城”。《丧尸围城》几乎向我们展示了无双般的战斗快感，虽然我们很清楚，我们对它的喜爱并不来自无休止的杀戮

丧尸围城2

预计发售日：2009年

■《丧尸围城2》第一次以可操作的方式与关注这款新概念僵尸题材游戏的玩家们见面。



前作的商店中只能拿滑板代步，这下更强大了

CAPCOM在Xbox 360平台上大获成功的僵尸题材游戏《丧尸围城》，从很久之前就传出开发续作的消息。Eurogamer网站甚至打听到了开发续作的工作室将不会来自CAPCOM本社。2月份续作正式公布，CAPCOM保证，《丧尸围城2》将“把尽情屠杀成百上千的丧尸的乐趣提升到一个新的层次”，开发小组Blue Castle Games甚至在前不久的GDC09上保证，这款游戏将创造6000个僵尸同屏渲染的电视游戏业新纪录。到了本次Captivate 09上，《丧尸围城2》第一次以可操作的方式与关注这款游戏的玩家们见面了。

不变的框架

《丧尸围城》原作的基本玩法是操纵一个名为Frank West的幸存者，使用场景中的各种物品，在一个封闭的大型购物广场中同盘踞在这里的僵尸战斗，完成主线任务，并尽可能多地拯救其他幸存者。每一个主线和支线任务都有固定的触发时间、触发地点及完成时限，如果要达成最为完美的战果，就必需管理好各个任务的进度，最优化安排行动时限，这也是这款纯单机游戏重复挑战的动力和乐趣所在。续集的基本框架沿袭自前作，此次玩家扮演的是职业摩托车手Chuck Greene，僵尸再度爆发的地点则是以美国赌城维加斯为原形的“幸运城”。此次担任开发的Blue Castle Games是一家加拿大游戏开发公司，成立于2004年，之前曾经为2K Sports开发过数个棒球游戏，起初的规模只有12名成员，在《丧尸围城2》的制作过程中已经扩容到了170人的大型团队，当然他们的制作经验有些令人担心。

制作组在访谈中透露，Chuck



利用一切！用老虎机狠砸僵尸

英文名：Dead Rising 2　本刊译名：丧尸围城2　游戏类型：动作
制作：Blue Castle Games　发行：CAPCOM　期待度：★★★★☆


棒球杆仍旧是初始武器


Chuck的服装品牌，是对稻船敬二的致敬


血腥度比前作不止高了一个等级，难道本作中依然存在最强武器——小丑电锯？


这样的同屏僵尸数量在见到游戏之前只能称为奇迹

身上那件超帅的运动夹克的品牌是"Ljiek"，这是对前作制作人，同时也是本作监制稻船敬二（Keiji Inafune）的致敬。这款游戏尽管不是由Capcom本社的开发，但稻船依然负责了相当部分的监督工作，并且制作组中也有原作的原班人马参与。

赌城战僵尸

在Captivate 09的展示活动中，Blue Castle Games的总裁Dan Brady亲自上阵，为玩家进行了试玩演示。

游戏演示版的开头，主角站在街道上，他所面对的是超过1000只僵尸组成的不死大军。由于实力悬殊，他只好躲入了一间赌场，开始挑选自己的"新武器"准备战斗。前作在购物广场中战斗的Frank是以衣架、玩具、电器这些触手可及的商品作为武器，新作中或许是考虑到地域因素和新鲜感，可供Chuck挑选的装备突出了一个"赌"字。除了演示中Chuck携带的棒球棍和电吉他外，他还能够以赌场中的老虎机、桌球杆、轮盘赌转轮来杀出重围，甚至就连筹码这样的赌具也被Chuck用来当飞镖，朝僵尸大军中丢来丢去。Chuck还可以将酒吧墙上常见的鹿头套在自己头上，然后像发疯的野兽那样用两只长角一路撞翻敌人。

除了就地取材外，新作还将出现一些组合式的武器，如将一对电锯绑在一节拖把棍两端，这样Chuck在冲刺跑过程中，两侧的僵尸就会被锯成两段。一个浑身"长满"钢钉的液化气瓶，显然也是Chuck创造出来的"大杀器"，可以抡起来狠砸周围的尸群，也可以直接丢出去，然后举枪将其在半空中击爆，这样大范围内的僵尸就被炸到飞起。

《丧尸围城》原作主角Frank的记者身份，使得游戏的拍照功能得到了充分的发挥。奇怪的是，身为一名摩托车手，Chuck也能充分利用这一拿手绝技，完美使用到灭尸行动中去。此外，新作的场景已经从封闭的购物广场变成了一座小型赌城，任务点之间的辗转，完全依靠机车来完成。而摩托车与各种武器的组合，也会是游戏着力表现的一个子系统，在预告片结尾，我们已经看到了一辆经Chuck之手改造而来的"电锯摩托"。

技术的进化

包括《丧尸围城》《失落的星球》和《生化危机5》在内的次世代CAPCOM动作游戏，一直都在使用自主开发的MT Framework引擎。但《丧尸围城2》据称使用了Blue Castle Games开发的全新引擎，这也是为什么原作最多支持500只僵尸同屏，现在号称提升到数千人的原因。制作组表示，在可视范围内你不会看到两个造型雷同的僵尸。此外，赌城的光影效果也营造得非常逼真，但就目前游戏截图的表现来看，游戏的血腥度偏向重口味，可能要让习惯前作那种鲜艳色调和轻松氛围的玩家感到些许不适。

多人模式公布

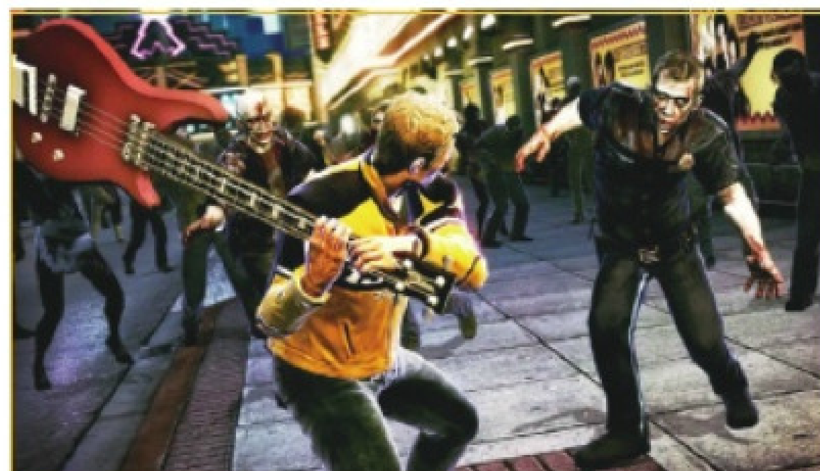
《丧尸围城》是一款不包含多人模式的游戏，面对游戏业的流行趋势，在Captivate 09上稻船敬二高调宣布了游戏将会增加联机模式："《丧尸围城》原作完全是我们对动作游戏全新概念的一种尝试，并没有在其中安排多人模式。但我们生活在一个多人游戏模式的时代，即便设计得再精妙的游戏，都不可能与现实绝缘。"

原本在GDC09上，为《丧尸围城2》开发提供技术支持的公司曾透露，游戏的"联机模式"能够实现最多6000个丧尸同屏。此后，会上这位发言的女士向媒体澄清说，之前她提到新技术应用的话题时，对游戏的部分描述有误，错把"跨平台"（Multiplatform）说成了"多人联机"（Multiplayer），对此引起的误解她表示道歉，但这样的掩饰并没有终止人们的猜测。

不过稻船并未透露多人模式的详情，据说是因为涉及一些暂时保密的游戏玩法，最重要的是很多设计目前还在讨论过程中，不便进行太多的透露。

目前的消息是，《丧尸围城2》将在2009年年内全平台发售，似乎PC版不会再有延期的危险，这显然与CAPCOM突然重视PC市场有关，但不知C社的老爷们是否还记得《丧尸围城》原作还没有发行过PC版。P


更多的组合工具，比如"钢钉"牌液化气罐


电吉他在原作里是攻击频率非常高的武器，不知本作中会如何处理



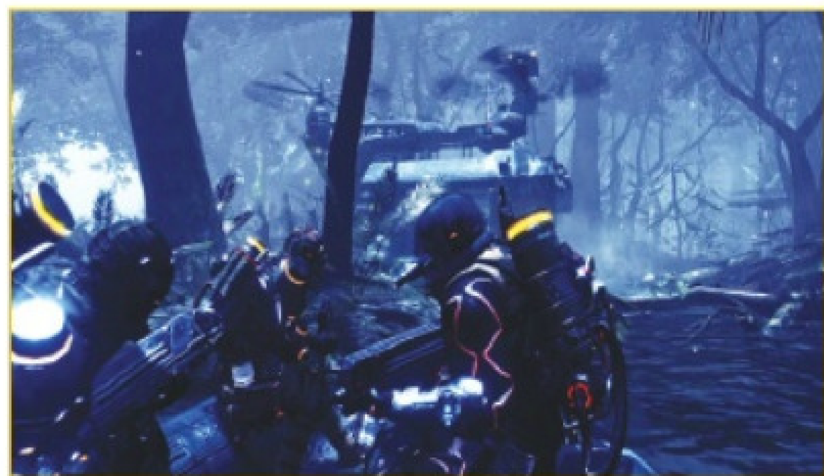


CAPCOM最早通过Xbox LIVE平台发放了一支预告片，片中内含实际游戏视频，展示了前作中的气候环境的大改变。而合作通关是新作的重点之一，制作人竹内润（Jun Takeuchi，即《生化危机5》的制作人）表示："玩家更希望与同伴携手抗敌。"

失落的星球2

预计发售日：未定

■解冻后的E.D.N.III星球上有更多的大虫子需要你去一个个把它们战翻！


地寒地带场景会慢慢消耗T-ENG值


熟悉的螳螂怪

2007年的《失落的星球》讲述了这样一个故事：在地球已经日益不再适合人类居住之时，外星殖民运动开始大规模的开展起来。在遥远的白色行星E.D.N.III中，散布着3股人类势力：人类政府军、NEVEC公司私人武装和二者的眼中钉——雪贼。他们都试图用现有科技来让星球解冻，使得这个除了极端严寒以外，其余特征几乎就是地球翻版的星球变得适合人类居住，但在殖民的方式和理念上，3个组织有着巨大的分歧。

解冻后的世界

在这里，被称为Akrid的外星生物是3个势力的共同敌人。主角Wayne原本是政府军的士兵，在一次作战行动中重伤，并且失去了记忆，他被一个雪贼团伙所救，并加入了这一组织。经过激烈的战斗，Wayne揭开了NEVEC的惊天阴谋，在游戏的结尾，整个星球已经有了春的气息，一切都似乎在向好的方向发展。

千万不要以为《失落的星球2》的故事会放到另一颗未知的拥有极端气候的星球，E.D.N.III上的故事还没有完结——转机之下，隐藏着巨大的危机。在《失落的星球》的故事发生数年之后，星球已经完成了解冻，冰天雪地被绿色的丛林代替，邪恶的NEVEC集团看似也永远成为了历史。由于政府军已经解散，整个星球实际上是处于雪贼团伙的控制之下。尽管星球的气候条件发生了巨大的变化，但热能资源（T-ENG）依然是星球上的主要能源，这也是战争导火索被再度点燃的原因之一。

目前本作的详细剧情还没有公开，不知道前作中的老熟人究竟能有多少会在续集中登场。制作组表示本作的视角不会放在一个个人身上，而是会由4名可控角色来共同完成这个新故事。

自定义系统

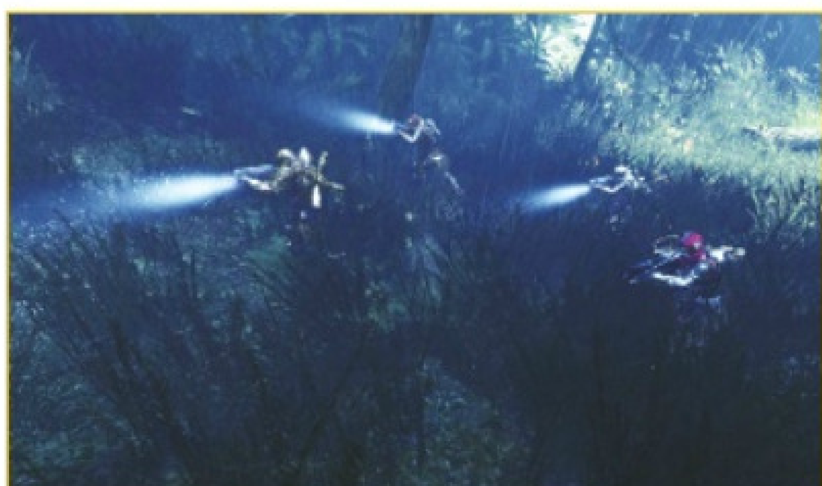
在角色创建上，玩家可以从容貌和武器两个方面来自定义主角。首先让我们来看容貌：在选定性别之后，玩家可以用上百个选项来调整人物的头、躯干、背包和腿的形状，并且可以自定义头发、皮肤的颜色和装备的涂装。一些特殊的选项，据悉还可通过完成任务限定的成就，以及游戏机平台上后续的付费下载方式获得。武器自定义系统，可以设定好主角两只手上默认使用哪一种


爆炸场面夸张依旧

英文名：Lost Planet 2　本刊译名：失落的星球2　游戏类型：射击　制作：CAPCOM
发行：CAPCOM　期待度：★★★★☆


一台熟悉的VS机甲，不知道本作中还会加入那些更华丽的新机体


新作中依旧有冰天雪地，夸张的泛光效果令人目眩，而某些Boss战被认为像极了《旺达与巨像》

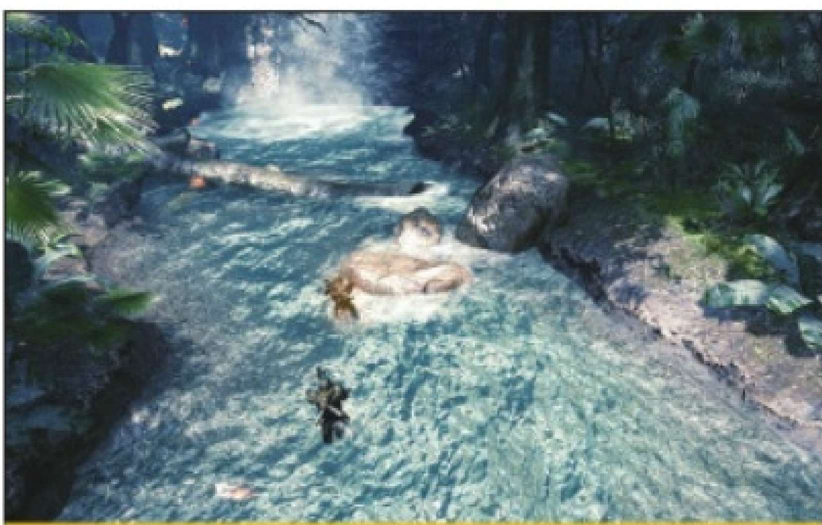

4人小队展开搜索

类的武器。玩家甚至可以调整角色模型的骨骼动画，使得游戏的主角们呈现出千人千面的形态。

试玩演示

本次在Captivate 09上进行试玩演示的《失落的星球2》，竟然是通过笔记本电脑完成的，这说明《失落的星球2》依然基于PC平台开发，并且很有可能还在使用MT Frameworks引擎。Demo中包括一个关卡和一场Boss战。通过关卡的标题和任务的推进机制来看，《失落的星球2》将采用“大章节+具体任务”的方式来表现整体剧情，与《生化危机》的4、5两作的关卡安排方式类似，在任务中安排有固定的检查点供玩家在任务失败后复活。也许是受到近期CAPCOM热卖的《生化危机5》的影响，《失落的星球2》非常重视合作模式。即便玩家在进行单人流程，只要连接到网络，就可以随时邀请或接受其他线上玩家加入，一同奋战，一共支持4名玩家组成小队。玩家可以随到随玩（新玩家会在主机玩家的下一个检查点位置等待），并且随时断线离开。敌人的分布以及攻击的强度也会根据玩家阵营中的力量动态调整。

Demo以4名玩家乘坐一艘小艇在一片沼泽地旁靠岸作为开头，随即小队就


除了丛林，还有沼泽场景


AK生物从来就没有见过绿植物，不过它们似乎很快就适应了新环境

穿越沼泽地，杀入了丛林地带，在这里遭遇到了早已经恭候多时的AK生物。消灭AK生物依然会得到热能储备，T-ENG作为机甲的燃料消耗使用——由于星球上的气温已经迅速提升，因此人体对T-ENG的消耗速度也几乎可以忽略不计了，但在一些尚未解冻的地区，依然是前作中冰天雪地的景象。在这里一旦丧失热能储备，等待主角们的只有是死路一条。

在战场更换到丛林之后，射击的玩法也发生了较大的变化，玩家更多的是要面临狭窄环境下的战斗，AK热带变种生物也会用伪装色来迷惑玩家，会利用大树作为掩护，杀人类入侵者一个措手不及。对应这一变化，玩家的武器库中也多出了不少肉搏用武器，如Demo中展示的一种“刀刃枪”（同FF8主角的经典武器非常类似），能够让玩家从容地面对步步紧逼的AK怪兽。

Boss战更具魄力

《失落的星球》原作中几场堪称惊天地、泣鬼神的Boss战，代表了CAPCOM的最高设计水准。如果说初代那些极具震撼力的Boss们的外形，是对现实中昆虫的扭曲放大，那么本作中的超级AK怪兽，则是丛林生物的放大狂暴版。Demo的第二个关卡中，玩家出现在一个悬崖边上，面对一个足足有5层楼高的蜥蜴怪AK，它会伸出舌头来横扫整个场景，并且会像前作的巨蜂那样，对玩家所乘坐的VS机器人进行充电攻击。

制作团队补充说明了本作中Boss战的几种形态：

超远距离Boss战。玩家使用本作新增加的远距离武器，隔着几副地图的距离与Boss来回对轰。

中央开花Boss战。类似于《战争机器2》中Delta小队被巨型虫妖“盘洞兽”吞噬后在其体内的大闹天宫。

总之，新作中玩家将遭遇到前所未有庞大的Boss，以至于前作的绿眼怪看上去像是一只小熊猫，在这些大家伙的肚子里面引发一系列的破坏，痛快的杀上个七进七出，最终从内部将这些怪物们绞杀将是何等的爽快！P





《黑暗虚空》看上去相当的酷，毫无疑问，部分原因是因为使用了虚幻引擎。而有Bear McCreary这位《太空堡垒卡拉狄加》的作曲，谁还会为游戏中的激情担忧呢？

黑暗虚空

预计发售日：2009年第三季度

■《黑暗虚空》并不是简单的掩体射击游戏，很明显，它是一个非常酷的变体。

运输机驾驶员Will在百慕达三角失事，结果自己被卷入到了一个平行世界中，参加到一场已经持续了百年的对抗外星种族“监视者”的战争中去。他发挥自己的专长，成为了一名装备有动力盔甲和火箭背包的空中突击兵，Z.O.E.（KONAMI的《终极地带》）式“浮游战斗下的快感”与《战争机器》的“掩体控”结合到一起，就是《黑暗虚空》的基本游戏方式。

空战

Airtight Games曾经开发过大受好评的空战题材游戏《血色苍穹》（Crimson Skies），对飞行射击的设计已经拥有了成熟的经验，他们似乎也将部分经验带进了新游戏里。此次Captivate 09上，《黑暗虚空》着重演示了火箭背包的工作方式：飞行控制与《皇牌空战》《鹰击长空》中的机体控制方式完全一致，以游戏机手柄为例：摇杆下拉控制人物爬升、摇杆向上推控制人物俯冲，左右方向控制人物倾斜，配合上下方向来实现飞行路线的变化。



实际战斗画面，不一定非要贴墙射击才算“掩体控”



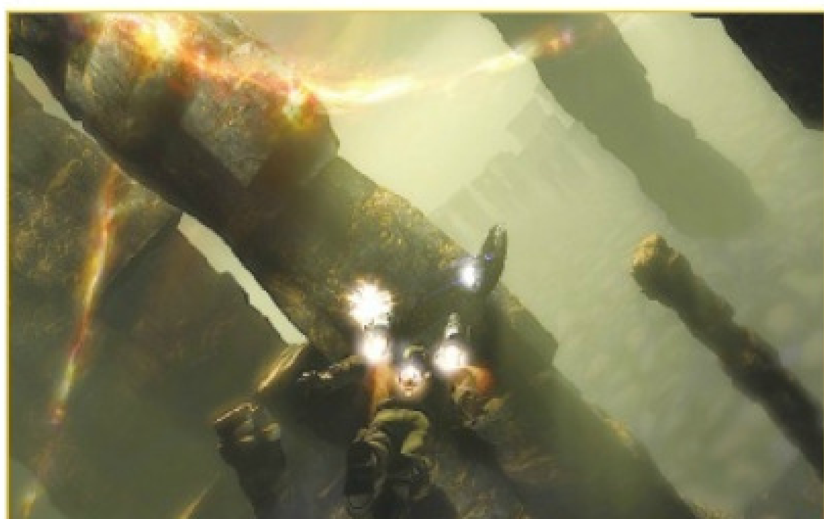
是的，超一流的机动性

但与飞行模拟游戏不同的是，《黑暗虚空》中的空战并不是全部玩法，火箭背包也不仅仅是实现两场地面战斗场景过渡的“代步工具”，玩家要使用冲刺模式（身姿与地表平行）来追击目标，也要像鹞式战机那样有空中盘旋的能力——运用盘旋模式（人物使用站立姿态，与地表垂直）来与外星人的大型飞行器进行空中缠斗。

此时的操控方式与冲刺模式相比是截然不同的，玩家会失去速度优势，但具备更为灵活的机动能力，寻找敌人空中战舰的火力死角，将其火力和装甲优势慢慢耗尽。游戏并不存在将敌人的运动目标锁定之后，以相对静止的方式来完成的空中刺刀战，这就要求玩家要根据目标和自己的速度，在两种飞行模式之间灵活切换。

英文名：黑暗虚空　本刊译名：黑暗虚空　游戏类型：动作　制作：Airtight Games
发行：CAPCOM　期待度：★★★★


启动盘旋模式之后，敌人的巨炮根本无法奈何死角中的Will


俯冲时没有杀伤力，地面目标对你也无可奈何


Boss级的敌人周身闪耀着莹莹蓝光，看起来就很带劲


战斗时熟悉的越肩视角


看起来Will的肉搏能力也不差

地面战

游戏的地面战斗采用了我们所熟悉的“掩体控”设计，但细节上也突出了这款科幻题材游戏的与众不同之处。游戏中的掩体不少是以半透明的全息影像方式表现，这可以让玩家在贴墙状态下更为从容地观察敌人的动向。场景中出现的掩体均无法被破坏，但这并不代表躲藏在其后的玩家只要不露头就绝对安全——“监视者”的不少兵种也装备有与Will类似的火箭背包（确切说，这种飞行道具是Will从敌人那里抢夺来的）。在无法直接攻击的时候，敌人就会一面进行正面火力压制，一面派遣其他单位从半空射击在掩体后被压制得动弹不得的玩家。

游戏的空战和步战是通过场景来进行切换的，在大峡谷、海洋这样的场景，与在狭窄的货舱、基地设施中，相信玩家究竟是选择打开火箭推进器飞行，还是依托掩体步步为营前进，已经提前有了自己的答案。在一些比较开阔的地面场景中，玩家也可以脱离掩体，以飞天的方式对敌人进行垂直打击。在飞行状态下，玩家依然可以依托敌人的大型飞行器来进行掩护。

演示片段

此次发布会上的演示关中，Will的任务是攻入“监视者”人类集中营的核心区域，瓦解这里的防御系统。游戏的开篇是纯空战场景，从外星飞行器的外形上，可以看到《黑暗虚空》对上世纪50年代飞碟科幻剧的致敬。玩家并非要将所有的UFO全部轰成碎片来解恨，你可以将其劫持之后，驾驶这些大家伙来增强自己的攻防能力。演示中出现的一架飞碟看上去应该是小型UFO，在冲刺过程中避让其射来的炮弹之后，Will一举登上了飞碟的甲板，并打开驾驶舱盖，将外星飞行员解决。然后，他自己跳进座舱开始驾驶，躲开了地面密集的防空炮火。

接下来的集中营是完全单线式的流程，这里只是用作演示游戏的武器系统。Will可以同时装备两种枪械，分别满足高射速和大范围杀伤两种战术需求。

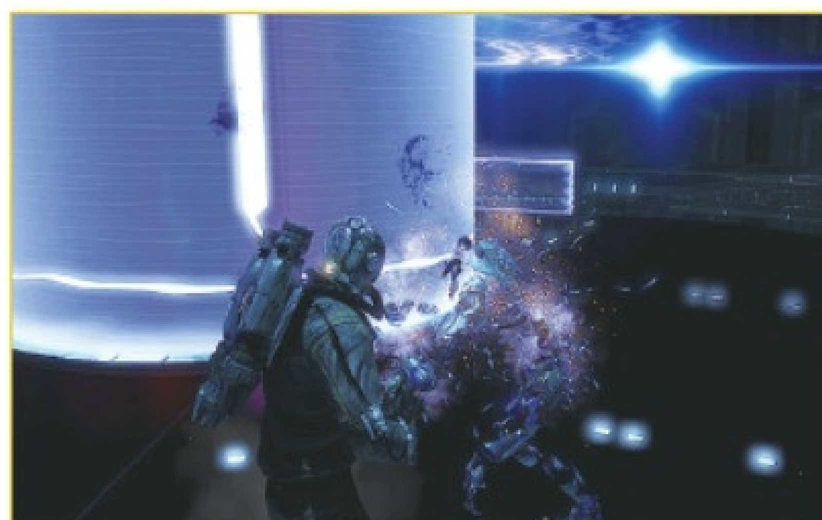
武器

制作组表示游戏中会有一个“橱柜”，让玩家在得到新武器之后，不必将原有武器丢弃，而是可以选择储存并有可能随时切换，但在演示中我们并没有看到其具体的工作方式。考虑到如果随时从游戏的全部武器库中调用装备会破坏平衡性，因此最有可能的做法，就是像《生化危机5》那样，在关卡结束后的整备画面中对战利品和下一关希望携带的武器进行管理。

玩家的武器在整体上分为两种：现实世界中存在的动能弹武器，和基于外星“泰斯拉科技”制造的能量武器，前者需要在战斗中补充弹药，而后者的使用则会耗费火箭背包的能量值，这与《失落的星球》中的设定也是非常相似的。在攻击一些重装敌人后可以获得“科技点”（玩家可以选择究竟是吸取科技点，还是将其转化为能量、弹药等补给品）。在每个关卡的特定地点，玩家就可以消费这些点数，来对头盔、装甲、动力和武器进行升级——每种装备都有独立的进化树，这也是从EA去年的太空恐怖题材大作《死亡空间》中借鉴来的设计。

在到达核心地区之后，Will要在失重环境下面临大量漂浮在空中的平台，以及上面的外星士兵们的攻击。需要在两种飞行模式以及地面战之间灵活切换，在完全动态的场景中，空中和地面、掩护和暴露的概念也在不停的变换之中，如果呆在一处苟延残喘，则很快就会变成敌人空地火力的活靶。

《黑暗虚空》看上去相当的酷，毫无疑问，部分原因是因为使用了虚幻引擎。游戏的外部环境制作得相当不错。另外，傍晚的薄雾通过云层散射出的光晕照亮了整个场景，与之形成强烈反差的是外星先进科技设施透射出的电子灯光。至少，你不会觉得这款硬派风格的游戏过于单调。P


霰弹枪威力强劲





玩家这次扮演的是一名“Big Daddy”，一个得到Dr. Tenenbaum治疗之后康复的家伙。Tenenbaum是那些Little Sister的创造人，她回到销魂城是出于责任感，因为最近似乎出现了一个“大姐姐”，一个背上焊接着铁笼子的怪物，她绑架了许多小妹妹并把她们带到了海底

生化震撼2

预计发售日：
2009年第三季度

■上海 古留根尾·我我神

■很难想象一个2代游戏能做成什么鬼样子，但《生化震撼2》看上去仍旧有滋有味。

你是怎么看待《生化震撼》这样一款游戏的？反乌托邦？蒸汽朋克？存在主义？内涵？最后一个词是我最不想听到的，我劝你先别着急掰饬那些自己或许连什么意思都不大清楚的东西，不妨试着从更简单和原始，没那么了不起的角度来看待这个问题。起初，人们认为这是继承了《系统震荡》（System Shock）遗志的种子选手。这个论点是从类似的游戏名和高度似曾相识的故事背景中得出的。而考虑到《杀出重围》（Deus Ex）在新作上的马失前蹄，《生化震撼》更像是一个任重道远的先驱者，一名尖兵，用来探求次世代环境下，拥有一个思想深刻、发人深省的主题，是否适合于快节奏的浮躁市场。

尖兵

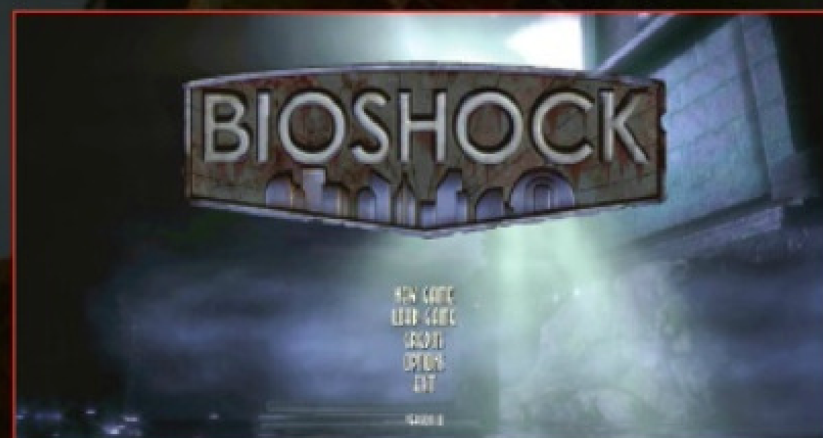
结果非常喜人。尽管在系统上，游戏做出了早年硬派玩家所痛心疾首、极为不齿的让步。事实上它和《系统震荡》几乎完全沾不上边。很多人甚至还在纳闷它究竟是不是一款角色扮演游戏时，2K Games就明确地在类型一栏中标注了“第一人称射击游戏”。只是它和我们所见过的那些射击游戏又有些不一样，好像并不完全是靠火爆的枪战和数量繁多的枪支弹药，甚至是装模作样的拗造型作为卖点的。

老实说，这挺让人纳闷，在已经趋向成熟的市场和已有惯例中走这样一条，近乎是在角色扮演游戏和第一人称射击游戏之间游移不定的取巧路线，是否有些冒险过头了？就好像制作者不得不屈从于枪车球的压力，而另一方面却又是角色扮演忠实的拥护人、坚贞的捍卫者，于是只好悄悄地用这样一种曲线救国的方式，拿肤浅的射击游戏做个幌子，实质上却是注入了角色扮演的精华。更妙的是，在这个过程中，他们去掉了角色扮演常见的那些冗余和繁复的部分，于是群众们不出所料地上钩，认为这实在是一款堪比《半条命》、剧情值得回味、故事令人深思的好射击游戏。

前作

对那些不幸错过第一作的朋友们，我不妨在这里给你们做个简介。游戏发生在一架航行在大西洋上空的飞机上，

英文名：BioShock 2　本刊译名：生化震撼2　游戏类型：射击
制作：2K Marin　发行：2K Games　期待度：★★★★☆



与其说《生化震撼》充满艺术气质，不如说它的成为名作的野心令你措手不及



是的，没有救世主，也没有神仙皇帝



大老爹，你曾经的梦魇


飞机坠在海中，Jack看到了销魂城的指路明灯


大老爹和小妹妹的会在新作中继续暧昧下去


续作中的新版小妹妹，据说有更多的表情……


销魂城原画。续作中，玩家将可以再一次光临全新的销魂城，新场景还包括城外的部分

主角Jack Ryan则是一名再平凡不过的美国农夫，过着属于自己的平静生活。可突如其来的飞机失事把他带到了大洋中央孑然耸立的一幢孤塔中，作为唯一的幸存者，出于求生的本能，他进入了这个名为销魂城（Rapture）的世外桃源。这里由工业家、实业家、科学家和发明家Andrew Ryan所建。

20世纪30年代的大萧条和美国梦的鲜明对比，让他产生了建立一个为精英所存在的圣地的念头。这里只接受最为优秀和最为聪明的人，科学家、艺术家、医生……这里将云集人类思想的精华，不会为政治、排他主义、短视的资本市场以及任何无聊的因素所戕害或阻碍。利用高超的海底建筑技术和巨大的积累资金，销魂城在1946年11月5日落成，自给自足、拥有独立生态，更重要的是，这里思想开放、广纳百川，迅速成为世上杰出人物代表的避难所。城市本身也随着巨大的社会齿轮逐渐转动，在繁荣的路上越走越快。

灾难

只是，整个社会机器也许并不适合这样的速度。在一次巧合中，生物学家Bridgette Tenenbaum在海蛤蝓发现了一种可分泌纯粹干细胞——亚当（ADAM）的机能。这种干细胞不但可以修复细胞组织，还可以对其进行完全再生。换句话说，人类或许获得了百毒不侵、金刚不坏的能力。在这个基础上，企业家Frank Fontaine参与到了对Tenenbaum的资助中，开发出了亚当的进阶机能，赋予人类特殊的能力。人们开始纷纷改造自己，让自己变得更强、更完美。而另一方面，Tenenbaum发现将海蛤蝓植入小女孩的胃部，可在喂食亚当后反刍出20到30倍的该物质，同时，宿主由于干细胞的迅速修复也将成为不死之身。这种共生关系只对小女孩有效，于是Fontaine开办了一家孤儿院，并为小女孩们开发出配对的“大老爹”——将活人的器官移植到潜水服中，用精神和生物改造，将他们变成以保护“小妹妹”——与海蛤蝓共生，在销魂城收集亚当的小女孩——为己任的机械。这些大老爹丧失了人性和心智，但身强力壮，皮糙肉厚，在已经纷争不断的销魂城内近乎是无法撼动的存在。

毫无疑问，这时的乌托邦已经早早地变质。资本主义和理想主义的代表人物展开了尖锐的对立，随着事态的加剧双方也越来越不择手段，乃至背离了自己的初衷和原则。雪上加霜的是，亚当的滥用就犹如毒品，腐蚀了人们的内心和外观。人们开始变异、狂躁、好斗，秩序被斗争所取代，而这一些正是饮鸩止渴的开战双方所需要的。销魂城变成了一个残破的摆设，城市机能瘫痪，无政府主义遍布各处，萧条和混乱成了这里的代名词。在此时介入的Jack不但要为自己找一条生路，更将无可避免地被卷入事件其中，成为阴谋、人性、理想和文明的牺牲品。

一点没错，《生化震撼》用简单的游戏系统稳住了那些追求游戏性的人，让他们保持注意力，然后开始娓娓地讲述一个有关社会和文明是如何出差错并最终不可收拾的迷人故事。这种手法十分高明，它借用那些前人的文化素材——Ayn Rand的空想社会主义批判作品《阿特拉斯耸耸肩》在游戏中到处可见其影——为单纯的电子娱乐赋予了浓厚的人文含义。当然，也为游戏公司提供了丰厚的回报。无论如何，基于资本主义的准绳，2K Games没有理由不在这种已经被证实为相当成功，尚且无人能出其右的模

欢迎来到《生化震撼2》的世界。噢，忘记说一句，现在你是一个“Big Daddy”

式下再进一步。于是你就得知了这样一个好消息：《生化震撼2》来了！

小妹妹

关于新作，副标题一度是人们的争论焦点。“梦之海”一度取代了那个“2”的位置，传达给人们这样一个信息：新作依然将围绕理想和现实、美好和丑恶、掌控全局和无能为力这些不可避免的对立，给人们展现一个充满悲情色彩的水下世界。吸引人的是，这一次，你将扮演一名大老爹，而且还是原型机，不同于那些廉价的量产货色。

故事将发生在前作的10年后，小妹妹的滥觞Tenenbaum博士回到了销魂城，因为她也听闻不断有小女孩被传闻中的“大姐姐”所绑架，被带到海底。出于责任感，甚至很有可能她本身也是这一事件的重要关系人，于是Tenenbaum求助于你，希望你能阻止这个小妹妹的原型：最初的小妹妹“大姐姐”，制止她继续绑架小女孩把她们改造成新的小妹妹。

角色的转变让事情有了很大的变化，作为一个大老爹，你将有幸可以使用那个闻名遐迩、在前作中把你撵得屁滚尿流的粗大钻头作为武器。此外，你还会拥有自己的小妹妹——一点儿没错，就像前作中的道德选择系统。当你解救一名被变异的销魂城居民“修补者”围攻的小妹妹后，可以选择一次性地杀死她体内的海蛞蝓——同样也会导致她自身的死亡——以获取可观的亚当；或者领养她，那么这名小妹妹就会爬到你宽厚的肩膀上，成为你的小妹妹。在需要的时候跳下来收集尸体中的亚当，而在不需要的时候，像原作那样，犹如一个真正的小女孩一般快乐地叫着你“泡泡先生”，多么温馨！



和前作一样，面对小妹妹你可以选择收养，也可以选择收割，但发光的黄眼睛真让人难以抗拒


续作里你和其他的大老爹不太一样，你不单只有力气大，而且速度更快，功能更多


大老爹的钻头攻击可以蓄力，威力强大，此外你还可以放火烧人

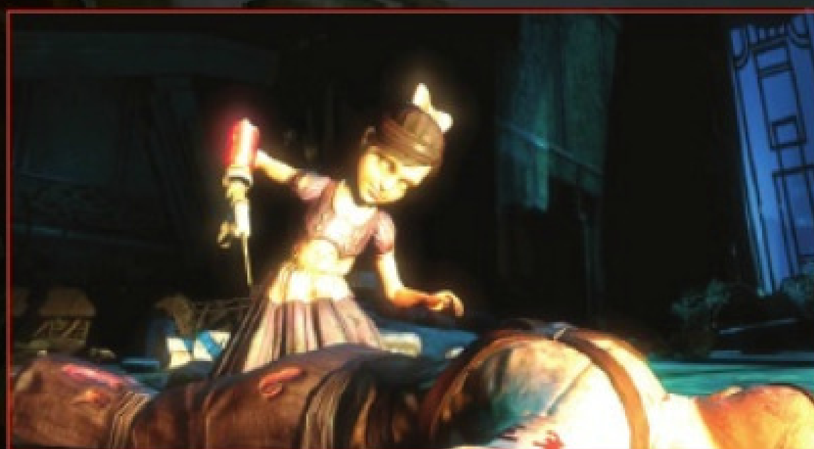
采集

这里所提到的采集则是一个与原作玩法截然不同的系统。为了获取亚当，你得把肩上的小妹妹放下来，让她去把活儿给干了。在演示中，人们可以看到一个用以指示情况的进度条，以便可以掌控目前小妹妹的工作进度。这样的设计是为了给玩家直观的认识以及增加紧张感：很显然，一旦小妹妹离开你的肩膀，就无疑是给那些潜伏在四周的修补者一个响亮的信号，他们会千方百计地想法绑架小姑娘，或是把你干掉。

在常规的认识中，进度条这个东西需要被尽量避免，因为它的存在会破坏游戏的整体逻辑性，并且增添多余的信息量分散玩家的注意力。最好的做法通常是用很直观的表现：鬼鬼祟祟的修补者脏兮兮地摸上前来，惊恐的小妹妹，不安的尖叫，等等……但考虑到这是一个演示版本，并且出于制作上的方便考虑，我们有理由相信这只是一个暂行的设计方案——尽管它被保留下来的可能性也不是没有。不过更吸引人的应该是本作的战斗系统。

和原作类似，你也是主要以各种火器进行瞄准射击，或用那个标志性的大钻头一往直前。还记得以前大老爹矮下中心一路势不可挡，咚咚咚地冲过来时那种沉闷的质感，和带给玩家的紧张及压迫么？想象一下，现在攻守互换，该轮到令人生厌的修补者尝尝这种味道，而你则是那个施加压力的角色。更不用说在这个基础上，你还能使用大老爹才能装备的武器，包括我们曾经看见过的火炮和地雷，还有一些新的大威力杀伤性武器。同样地，这些武器也是能被施加改造的，并且随着程度会发生外观上的变化，蒸汽朋克的感觉自然是少不了。


如果你有探索欲，不如去这个网站揭开先行预告片的秘密：somethinginthesea.com


小妹妹会替你收集足够的亚当，前提是你能用你的钻头带给她安全感

质粒

另一方面，质粒（Plasmid）的参与使得这个独一无二的大老爹有别于他的同型量产个体们。的确，大老爹最初的定位应该是充满力量、有着绝对的强大、重量感十足的肉搏角色。质粒对它们而言似乎有些奇技淫巧的倾向，但假如你看到修补者在面对不同的质粒组合前是多么地不堪一击的时候，可能就会打消所有疑惑。目前所公布的能力尚且只有点燃、念力和龙卷3种，和以前一样，能力都可以被升级，所不同的是本作引入了蓄力和组合的要素。举例而言，蓄力状态下的点燃，毫无疑问就会变得相当能打；而把龙卷和点燃相结合，你就有了一道横扫千军的火龙卷，对所途径之处的修补者而言可谓所向披靡，无往不利，效率上事半功倍。然而就在你志得意满，几欲嚣张的时候，大姐姐出现了。


大姐姐出现了，尽管看起来像个强者，但她似乎不会成为续作的最终Boss



大姐姐的速度很快，体形苗条，手上别着刺刀，肩上有个用来关押小妹妹的笼子

大姐姐

既然你已经被赋予了扮演大老爹，这个在原作中不但难缠，几乎称得上是无敌的角色，那么对应地，为其设置一个属性相向的对立角色，也是合乎情理的。大姐姐这个形象，不仅仅是对小妹妹的呼应，某种意义上更像是她们当中的大老爹。这种对应关系一度让坊间“甚至可能还有小爹地（Little Daddy）的存在”说法相当有市场。

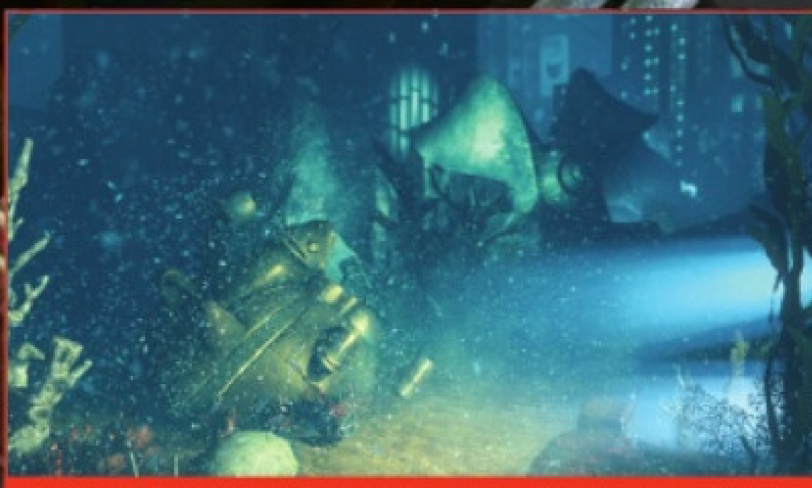
大姐姐的存在，更倾向于一个潜伏者，一种在实力上近乎权威的压倒性存在。在你的一路上，可以看到不少支离破碎的大老爹尸骸，并且和原作中被修补者们蜂拥而上，用人海战术所击倒的大老爹全然不同。大姐姐的存在更加危险、致命，尤其是在她终于从黑暗中陡然现身的那一刹那：难以置信的削瘦，却在一侧装置了粗大的针筒，背上更是安放了一个圆形的金属笼用以储放小妹妹。在巨大身形的背后，有着的却是不协调的迅速快捷，甚至她也能够利用质粒能力。尽管在最初，她的目的似乎只是跟踪玩家，但很快你就会意识到，一路上都是她在耍弄诡计，犹如猫捉耗子一般一步步地把你引入这个事先设好的陷阱里。

那些突如其来就破碎的玻璃、毫无征兆涌进室内的海水，都是她的杰作。而正面交锋更是令人感到绝望，大姐姐未等我们的主角回过神来，就用念力举起断壁残垣，在周身围成一道屏障，随即以雷霆万钧之力一举而下，把主角当时就震得七荤八素，一时间不省人事。而此时大姐姐细致的动画给人的印象，则只能让人联想到粗暴疯狂的修补者，和优雅而致命的猎豹的组合。到位的设计很容易传达出这样一种信息：这个敌人，就是你以后将要面对的！相对原作的大老爹，她是阴魂不散也更加可怕的天敌。

这个大姐姐据说就是《生化震撼》中最后被Jack解救的一个小妹妹。但是，她好像遇到了很多事——虽然具体为什么她变态了我们并不清楚，但她回到了销魂城，最终变成了Big Sister


《生化震撼2》向媒体展示了一个早期试玩版，试玩版的标题就叫做“Big Sister狩猎”


试玩的一开始，你被Tenenbaum用通讯机叫醒，并目睹大姐姐的肆意妄为


新意依旧很多：游戏会有水下的部分，不单让人紧张，更让你感觉到随时随地的危险。此外，游戏已经确认，将有非常特别的多人模式

深海

除了销魂城那些你所熟悉的地方以外，这一次我们的主角还能在海里进行冒险。还记得你穿的潜水服么？事实上，它确实就是一套潜水服，还有什么比这更好的理由让我们去深邃的海底兜一圈呢。但这对制作队伍来说可说是一个挑战。虽然他们不用考虑水压和氧气，但相应地这意味着一个具有说服力的水下游戏系统需要全新设计、令人满意的画面需要美工来慢慢营造……不过有一点大致不用担心，那就是在原有成功基础上进行改良的那些部分：战斗、升级，更重要的是游戏的故事及其背后的张力。

想想你在初代中历经千辛万苦、遭遇背叛欺骗，把小妹妹们从可怕的机器、生产亚当的怪物的诅咒中解救出来，给予她们正常的孩子们所需要的一切：生活、教育、工作，乃至婚姻。最重要的是，恢复了一个正常人在社会中的存在。而当你伸出插着点滴管子、衰老而佝偻的手时，有许多只温暖而安宁的手紧紧将其抓住。亲情和关怀，一切美好的东西都在这个时候回应着你。这个时候你就该知道，《生化震撼》远远超越了一个单纯打打杀杀的游戏的境地，同时也为它的后续作品做下了坚实而可信的保证。P

ALPHA PROTOCOL™

告别了长枪铁剑，你现在拥有了一座现代化的武器库。游戏开始的时候，基于玩家选择的角色背景，系统会自动给你分配一些武器装备，而后则需要通过黑市交易或区域探索获得武器、防具、配件以及升级物品，前者是获取武器装备的主要渠道

阿尔法协议

预计发售日：2009年10月

■北京 奥杰

■现代谍战题材的RPG，这听起来很怪异，同时也很有吸引力。

去年，SEGA公布了很多《阿尔法协议》的消息，这款风格独具的ARPG原本计划于2008年底推出，但由于我们将之归于“大作”的范畴，游戏也自然而然地跳票到2009年第三季度去了。虽说时间跨度将近一年，但是相对其他大作来说，还算属于正常范围。游戏的吸引力来自两方面：游戏的开发者是曾经制作过《无冬之夜2》和《星球大战——古共和国武士Ⅱ》的黑曜石，在这群黑岛的遗族手中，游戏的品质自然毋庸置疑。再加上选择现代谍报题材作为事背景，完全区别于传统的奇幻或科幻题材。

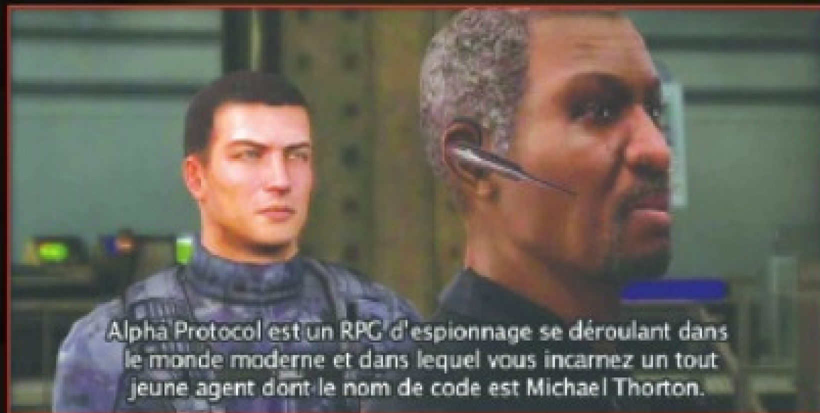
间谍游戏

坦率来说，以当代间谍战为主题的游戏似乎只曾出现于TRPG中，而在ARPG中应该并不多见。或许是考虑到此类题材的电影和动作游戏都获得了成功，SEGA和黑曜石决定勇敢创新。何况黑曜石本来就擅长剧情丰富的游戏的开发，选择谍战题材正所谓相得益彰。玩家在游戏中扮演一位天才特工，他因为遭人陷害，被逐出政府机构，而后经过一系列惊心动魄的调查取证，找出了幕后黑手，粉碎了敌人的阴谋，其间还演绎了一段男女主人公浪漫的爱情故事——这和剑与魔法的调调相差还是不小的！

任务设定

好吧，虽然这个题材对你来说很陌生，但它也可以被套进标准的RPG游戏系统里。《阿尔法协议》的任务系统目前来看还算传统。游戏开始时，你可以通过一些指南性质的任务详细了解如何使用技能、装备和对话系统。而后，故事情节正式展开，你可以选择进行所有开启地区中的任何任务，既有主线任务，也包括支线任务。与其他同类游戏相似，主线任务要求玩家必须完成，而支线任务则是可选性的。当然，支线任务也会随着主线任务的逐渐完成而开启更多。基本上，游戏中的支线任务都会在一定程度上丰富故事内容，并且提供一些特殊奖励。只要你感兴趣，就可以继续进行下去。和那些对话永远也对不完的RPG一样，玩家无论什么时候与NPC交谈，NPC都会根据玩家正在进行的任务来展开话题，或者对玩家的行为做出评论，或者为玩家提供一些信息，帮助玩家完成任务。


潜行很重要，背后袭击需要熟练



游戏中有大量NPC和对话

技能发展

同样的，作为一款美式RPG，《阿尔法协议》的角色设定非常自由，你既可以选择游戏预设的角色来发展，也可以自行创建角色进行培养。和许多传统RPG一样，随着游戏的推进、角色等级的提升，你可以将获得的技能点数投入到不同的技能之中，包括主动技能和被动技能，从而开启相应的能力。到这里开始出现“现代谍战”的独特性了——比如，玩家如果将点数投入到Assault

英文名：Alpha Protocol　本刊译名：阿尔法协议　游戏类型：动作角色扮演
制作：Obsidian Entertainment　发行：SEGA　期待度：★★★★



故事会发生在许多地点，比如莫斯科



实际游戏画面：潜行演示


射击的效率和技能相关，也许对一款RPG来说，这么设计无可厚非


神秘的女性NPC

Rifles技能中，就可以直接对目标发动致命射击而不需要进行精确瞄准。也就是说，当一个敌人将要从拐角处出现时，你只需要将枪口对准拐角，而不用花费时间瞄准，就能够将目标干掉。如果玩家继续将点数投入到Assault Rifles技能中，那么将开启一种叫Focused Aim的能力。一旦Focused Aim开启，玩家要做的事情就是进入瞄准模式，目标将自动处于武器的准星之下。只要技能没有冷却，玩家就可以快速地远距离杀死目标，非常实用。

游戏中还有一些非战斗技能用来解决不同的谜题。比如，你遇到一扇锁着的房门，唯一打开房门的办法就是撬锁。可是，如果你从未将技能点数投入到Infiltration技能，那么撬锁的时候就会触发警报，遭到一些悍敌的攻击，从而增加通关的难度。

武器装备

是的，告别了长枪铁剑，你现在拥有了一座现代化的武器库。游戏开始的时候，基于玩家选择的角色背景，系统会自动给你分配一些武器装备，而后则需要通过黑市交易或区域探索获得武器、防具、配件以及升级物品，前者是获取武器装备的主要渠道。《阿尔法协议》中的武器装备通常都是可以应用于战斗的，而不是完成特定任务需要特殊物品。比如，玩家如果喜欢隐蔽行动，避开敌人的正面攻击，从背后射击敌人，那么就要随身携带一些能够发出奇怪声响的配件，用来反向吸引敌人的注意力，然后用配加消音器的手枪干掉敌人。

而且，既然这是款谍报游戏，自然为玩家准备了一些间谍器材，比如破坏电子监视器的影像干扰仪以及发出虚假信息的电子干扰器等，能够让你更加方便地进行隐秘行动。当然，战斗是无可避免的，你不可能自始至终通过潜行来完成任务。发生遭遇战的时候，就需要你真刀真枪地上阵了。考虑到你打来打去性命安全，系统准备了很多必不可少的逃生和救生物品，急救包和烟雾弹，它们就是血瓶的现代版本。

相对于黑曜石先前的作品来说，《阿尔法协议》最为明显的变化之一是敌人AI的变化。在以前，你的敌人基本上都十分直白，见到你便挥刀砍来。而为了让枪战更真实，《阿尔法协议》中的敌人聪明了不少。不仅能够利用掩体，还会通过火力压制来帮助伙伴争取到精准射击的时间。这样一来，你就不能过于轻松地进行任务，当你还击时技能的选择也将变得更为重要。

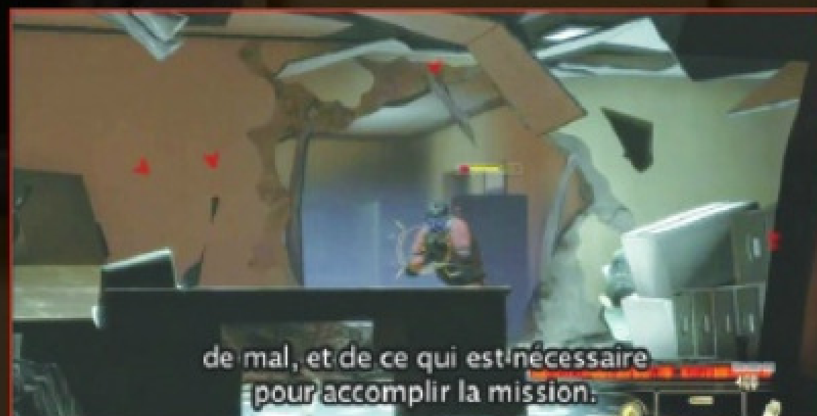
善恶声誉

作为一款开放的美式RPG，游戏中的大部分NPC都会对你的行为有所反应，从而对你声誉产生一定的影响。玩家如何对待NPC或通过何种方式来进行任务，都会对自身的声誉高低产生影响。不过，游戏中的声誉并非按照传统的“善有善报，恶有恶报”模式来设定，无论玩家是大名鼎鼎还是默默无闻，或者臭名昭著，都会相应地获得一定的利益。也就是说，即便玩家“好事不做，坏事做绝”，也不会走投无路。只不过，有的利益是即刻就可以兑现的，有的利益则需要经过一段时间之后才能体现。

是的，在这个用枪说话的游戏里，你还可以联合一些各具特色的势力，以便顺利地活下去。比如，游戏初期，你可以联合一个叫做VCI（Veteran Combat Initiative）的派别。VCI是一群装备精良、训练有素的雇佣兵，具有极强的战斗力，是不可多得的好帮手。但是，很多政府的情报机构都将VCI视为危险分子。如果玩家决定联合VCI，就要准备好遭到其他情报机构的打击了。

“玩家在游戏中将干净利落如詹姆斯·邦德，冷酷精准如杰森·伯恩（《谍影重重》系列），火爆老到如杰克·鲍尔（《24小时》）。”这到底是夸口还是真事，到了秋天让我们去看个究竟吧。也许《辐射3》之后，这种现代题材的RPG会慢慢多起来？ P

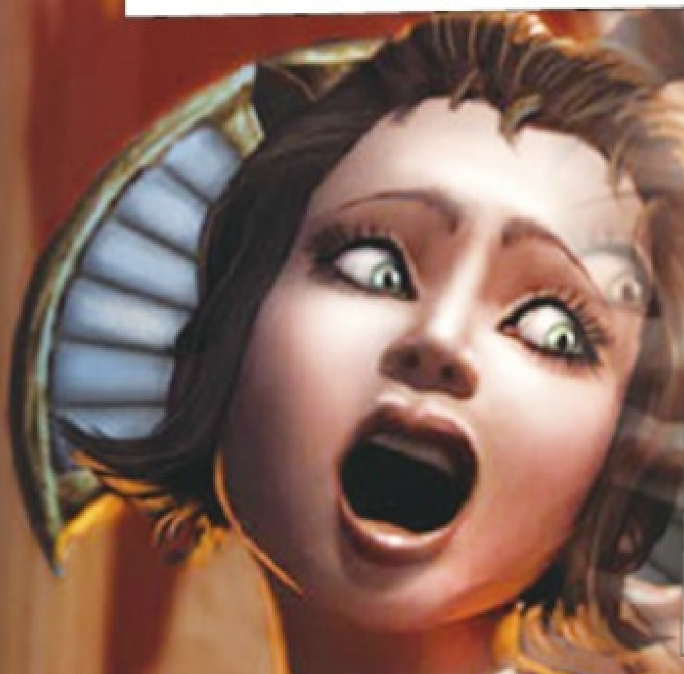

瞄准方式也与技能的高低有关



激战中需要需要掩体


面对NPC时有很多选项，这些选择显然会影响你的声誉和剧情的走向







和前作一样，《霸王Ⅱ》共有红蓝黄绿4种颜色的小鬼，分别拥有不同的能力。续作并没有增加小鬼的种类，因为Triumph Studios认为这样会使游戏的操作变得复杂，同时会使小鬼的差异度降低，还不如在现在的小鬼种类上作文章

霸王Ⅱ

预计发售日：2009年6月23日

■湖北 彭婵

■《霸王Ⅱ》干脆砍去了善恶阵营的老套路，新作的两条路线都不是扮演好人！



看来小鬼们的抗寒属性很高……

正如此前在中旬刊我们向大家透露的，Codemasters和旗下的德国开发组Triumph Studios正在酝酿《霸王》的续作，现在我依然很负责地告诉大家：《霸王Ⅱ》已经开发完成，现已进入测试除虫阶段，以保证玩家获得最佳的游戏体验。游戏的发售日期正式定为2009年6月23日，也许这个日子会让你喜出望外吧！在此前的前瞻中，我们为大家介绍了游戏的剧情、可爱的小鬼们和一个试玩关卡，在游戏即将发售的现在，我们为大家带来了更多消息，请看——

我说的是一整块大陆！

《霸王Ⅱ》的操作和前作十分相似，玩过前作的玩家可以更快地投入到游戏中去，没玩过的玩家也不用担心，因为《霸王》原作的操作设计得简洁而流畅，键位也很顺手，几乎没啥可挑剔的。《霸王Ⅱ》的改进主要体现在引擎的增强和游戏性的改进上。首先，肯定的，制作组为游戏的图像表现增加了许多时下流行的画面特效。比如动态模糊和昼夜变化——好吧，后者才是我们最乐意见到的。

虽然前作中阳光和煦、生意盎然的小村庄已经够迷人了——但是，你难道不想看看它万籁俱寂时的模样吗？《霸王Ⅱ》的世界比前作要广袤得多，且场景设计风格多变，不仅有类似于前作中的中世纪城堡等场景，还有地中海风情的热带岛屿、冰雪覆盖的山脉、古罗马风格的村庄、乌云密布的魔法神殿和阴森恐怖的亡灵荒野（也就是真·霸王之塔被毁灭的地方）。给人的感觉就好像是从一个区域到一块大陆的变化，相信游戏时间也会相应延长不少。



小鬼也过圣诞节？

《地下城守护者3》？

在这块大陆之下，则是我们的主角——霸王的地下世界了。前作中霸王的巢穴是一座黑暗之塔，而在《霸王Ⅱ》中，玩家可以将自己的魔爪蔓延到地下的每一个角落……（更像《地下城守护者》了？）和前作一样，这个地下王国一开始也是破败不堪，你需要去探索地上世界，寻找并搬回（这才是主要的！当然，你的小鬼们肯定会助你一臂之力的）失落的熔炉来扩张自己的地盘、增加新的房间，激活各地的传送门以便可以穿梭自如。竞技场也依然存在，只不过看起来更像个竞技场了——别跟我讲前作中的小洞窟，想想古罗马竞技场吧，比那个还要气魄宏伟（这就是游戏的好处！）。

还有些东西是搬不回家的，比如——小鬼的墓地。听起来很恐怖？其实你可以把它当作一个回血喷泉，只用牺牲几个“次要”的小鬼，就可以为你补满生命值——反正让它们冲向敌营也

英文名：Overlord Ⅱ　本刊译名：霸王Ⅱ　游戏类型：动作　制作：Triumph Studios
发行：Codemasters　期待度：★★★★


回血我来，送死你去……


骑着狼儿冲进敌……不，人群


你长得壮就了不起？我们人多！这壮观的场面同时秀出了华丽的图像效果

有可能是一去不回，何乐而不为呢？放心，你的那些忠诚的小鬼们全是跳着喊着嘻笑着跳入“喷泉坟墓”的，为主人而死也是一种莫大的荣幸。

小鬼争霸

和前作一样，《霸王Ⅱ》共有红蓝黄绿4种颜色的小鬼，分别拥有不同的能力。续作并没有增加小鬼的种类，因为Triumph Studios认为这样会使游戏的操作变得复杂，同时会使小鬼的差异度降低，还不如在现在的小鬼种类上作文章，比如赋予他们新的能力，提高他们的AI，等等。

在冒险的旅程中，你往往需要绿色的小鬼穿越有毒的花园，红色的小鬼移除燃烧的障碍物，蓝色的小鬼过河去开机关才能继续前进。在《霸王Ⅱ》中，小鬼的不同能力不仅体现在解谜上，它们甚至有了职业的划分：全副武装的黄色小鬼是强壮的肉盾型战士，会投掷火箭的红色小鬼是远程型弓箭手，使毒的绿色小鬼是潜入型刺客，擅长使用魔法的蓝色小鬼是治疗型牧师。小鬼们比以前更强壮，也更聪明，在战斗中它们懂得协同作战的策略：让强壮的黄色小鬼从正面冲锋，吸引敌人的火力，灵巧的绿色


任你们装备再精良也没用


伪装成敌人的样子，捣乱去咯

小鬼则从两侧夹击，给敌人来个措手不及。不仅如此！小鬼们现在还有了坐骑（主人我都没有啊……）！骑着狼的小鬼可以快速冲进敌阵，轻易击破百夫长的盾牌；骑着蜘蛛的小鬼可以攀墙，偷袭敌人。如此这般，还想抱怨《霸王Ⅱ》的战斗单调？门都没有！

忘了说，在新公布的一段宣传视频的最后，我们看到了小鬼在主人的带领下驾驶着战舰去旅行，去轰炸，去征服……瞧它们那欢呼雀跃的模样，好像从没坐过船似的……

爽快度第一

《霸王Ⅱ》最吸引人也是其宣传得最多的新特色就是可以使用战场上的战斗机械，比如最常见的投石车。这使我们的主角的攻击力大幅增强，但投石车往往是由敌军掌控，怎么办呢？还记得上次提到的“小鬼伪装”功能吗？所以我建议大家，悄悄潜行至敌军帐篷，派你的小鬼去里面鼓捣一番（是的，就像前作中那样，只不过少了清脆的锅碗瓢盆砸碎声……），然后就会看到它们穿着敌人的盔甲大摇大摆地走出来了。

接下来，让它们去控制投石车吧，守卫只会觉得这新来的士兵又矮又丑得好笑，才不会费神去盘问你……现在，做什么还用我说吗？操纵小鬼（是的，你就在一旁看着就好）往密不透风的敌军方阵里投入一枚重磅炸弹（好吧，其实是一块巨石），之后你就会发现方阵里的一半敌人就不见踪影了……真是一场不公平的战争，但Triumph Studios认为，爽快感和黑色幽默才是他们想要的（同时也是玩家想要的吧？）。

邪恶吗？邪恶！

知道玩家对前作最大的抱怨是什么吗？糟糕的视角？错！单调的战斗？错！较短的游戏时间？还是错！其实是——游戏虽然可以选择邪恶和善良两条路线，但邪恶版本的霸本一点也不邪恶……于是乎，《霸王Ⅱ》干脆砍去了善恶阵营的老套路，改为支配路线与毁灭路线。走支配路线的霸王是一个冷酷无情的统洁者，你竭尽所能扩大你的地下王国，将村民变成你的奴隶，将他们生活的城镇划为自己的领土，持续剥削他们的收入；走毁灭路线的霸王则是一个名副其实的破坏王，所到之所寸草不生，城市被夷为平地，人民被肆意屠杀，财产被小鬼们全部带走……总之，两个都不是好人，这下大家满意了？

最后，游戏的多人模式包括合作通关和一个新增的联网模式，具体内容尚未知晓。上文提到的“糟糕的视角”这点在《霸王Ⅱ》中得到大幅的改进，这也是Triumph Studios一再强调的重点，相信会使玩家满意。游戏的3个版本——PS3、Xbox 360和PC均同时发售，目前也未提到平台差异，我们PC玩家也可以松一口气，安心等待霸王和他的小鬼们归来了。P


Mina和她的猴子朋友Jep。虽然此“神秘岛”非彼《神秘岛》，但至少亮丽的画风会叫人充满回忆

重返神秘岛2

预计发售日：2009年6月

■ChinaAVG 郑骁

■是的，你第一次可以将iPhone与PC版本同步，即使在路上也能抽出时间解谜。

在近几年的主视角冒险游戏中，除了《亚特兰蒂斯》系列外，最出名的就数2004年的《重返神秘岛》了。这类第一人称奇幻背景的AVG一直是骨灰级冒险玩家的最爱，而《重返神秘岛》以出彩的剧情、轻松的画风以及精妙的谜题吸引了一大批新老AVG玩家。它的续作目前正在制作中，而且将在PC和iPhone两个平台上同时发售。

剧情

还记得吧，一代中的女主人公Mina在参加环球帆船赛时被刮到一座孤岛上，经过一番探索，她发现了小岛的文明和科技，揭开了整座岛屿的秘密。最后她成功关闭了小岛上用来防范海盗的屏障，乘直升机逃离。然而二代的编剧要继续折磨她——《重返神秘岛2》剧情从营救Mina的直升机的坠毁开始。Mina尽管幸存，可她再一次深陷这个孤岛。她偶然间发现了一种未知的疾病，这种奇疾首先会感染植物，然后逐渐感染动物。


这样的谜题会让玩家回想起一代


Jep这次可以控制了，它甚至可以和其他猴子说话……

Mina在岛上仔细探索，试图找出疾病的源头。她搜查鹦鹉螺号船长Nemo的基地无果，又发现了新的未知文明。最后，她意识到是来自外界的污染在威胁这座岛。拯救岛屿的唯一办法是重新打开防御屏障。但要是Mina做出这个决定，她就会付出与Nemo船长一样的代价——永远无法回到文明世界……

伙伴

是的，老天爷让Mina回到了岛上。这一次，她的猴子朋友Jep可以被控制了，玩家可在Mina和猴子之间来回切换。他们各自有自己的能力，比如猴子Jep可以前往Mina无法到达的地方，还可以自如地与其他猴子交流……Mina则能读懂各种文件，使用复杂的工具。游戏采用静态第一人称视角加鼠标点击的操作方式。从截图看，和前作中一样，游戏中的风景优美如画（毕竟Mina没走多久就回来了），玩家仍然会面对非常传统的谜题。



《重返神秘岛2》引人注目的地方，就是游戏可以与iPhone进行同步。玩家可在苹果iPhone的AppStore中下载到游戏中的5个谜题，这样即使在家中的电脑上暂时找不到头绪，也可以把路上的时间花在解决谜题上。在iPhone中解开谜题后，可以与电脑上的游戏进度同步，然后在电脑上继续游戏。

英文名：Return to Mysterious Island 2　**本刊译名：**重返神秘岛2　**游戏类型：**冒险
制作：Kheops Studio　**发行：**Microids　**期待度：**★★★☆



人类士兵的装束也非常“辐射”化。从目前公布的情报来看，《怒潮》非常强调角色扮演体验，甚至出现了喋喋不休的NPC和对话选择系统，看上去更像是一个射击版的《辐射3》。玩家会被主线剧情牵着鼻子走，但这并不代表玩家的选择权像《使命召唤》系列那样稀少

怒潮

预计发售日：未定

■江苏 防弹手柄

■Tech 5引擎的强大威力，将被这款神秘的末世题材FPS完全揭开。



丑陋的变种人依旧延续了《毁灭战士3》的风格，从牙齿到牙龈都刻画得细致入微

id Software使用下一代图像引擎之多的神秘游戏《怒潮》，自从公布至今一直没有太多信息为外界所知。不过在去年的QuakeCon大会上，制作人Tim Willits为我们带来了关于它的进一步说明，初步揭开了这款游戏的面纱。

并非开放的结构

《怒潮》使用了并不少见的末世题材世界观，在化为废土的世界中，零星的人类定局点和荒漠中游荡的变异生物，就是《怒潮》中的全部。玩家扮演一名平生第一次推开避难所大门的幸存者，在来到陌生的外部世界后，试图认识他所生存的环境。

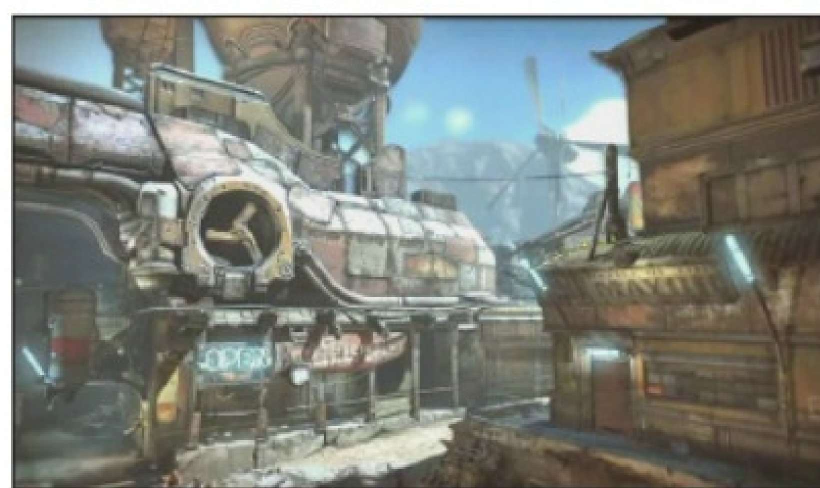
驾驶各种交通工具，前往下一个人类定居点，在途中与各种怪物交战，完成人类同胞布置的任务，这就是《怒潮》最基本的游戏方式。听上去与GTA开创的沙盘式开放结构非常相似，但制作人表示，《怒潮》力图展示的是单人线性的游戏体验，玩家的行动受故事线制约。玩家在旅途中经过的每一个定居点，都有自己的行动纲领，他们可能是玩家的朋友，也有可能成为敌人。但有一点是共同的，就是他们都希望重建人类世界的辉煌，并成为获得统治力量的族群，因此有些争端就必然以暴力方式解决了。

自定义的载具

载具是《怒潮》中非常重要的概念，在两个定居点之间的旅途中，载具不仅仅是一种代步工具，它更是一种武器。玩家在游戏中获取的任何一种车辆，都是一架武器平台，你可以决定在此之上附加何种武器。在旅行之中找到的车辆残骸里，也可能发现各种武器，你可以将它们安装到自己的战车上面。在一段演示视频中，就出现了前座和后座位置分别安装有一门重机枪和火神炮的吉普车。



一边驾驶一边攻击



人类的避难所，和id以往的作品风格迥异



人类定居点里有各种设施，还有漂亮的女招待向你微笑

驾驶过程中的射击方式，也是根据车辆当前的乘员数量来决定的。比如在单人驾驶过程中，就只能使用架在引擎盖上的并列机枪，如果要使用后座椅上的重武器，必须以停车换座位的方式，这也就意味着玩家必须以停止状态应对怪物们的攻击。

游戏目前并没有公布最后的发售日期，但可以肯定的是，其数据量将非常庞大，其PS3版将填满整整一张蓝光光碟，Xbox 360和PC版据说将以3碟的方式发售。

英文名： Rage **本刊译名：** 怒潮 **游戏类型：** 射击
制作： id Software **发行：** Electronic Arts **期待度：** ★★★★


是的，就连恶魔武士也很“迷你”。无论你以什么样的方式制服敌人，他们都不会死亡，而是变成被转换前的小动物

迷你忍者

预计发售日：2009年第四季度

■湖北 彭婵

■利用变形魔法，你可以变成各种形态的动物打击敌人！


飞檐走壁

提起游戏中的忍者你首先会想到谁？《忍者龙剑传》中刀刀见血的龙隼，还是《天诛》中隐形匿迹的力丸，亦或是《忍》中动作飘逸的秀真？总之，不会是这个超级可爱的迷你忍者Hiro。别看他短手短脚的，Hiro可是要将世界从恶魔武士的手中拯救出来的大英雄——以一种令人啼笑皆非的方式。

忍者的旅行

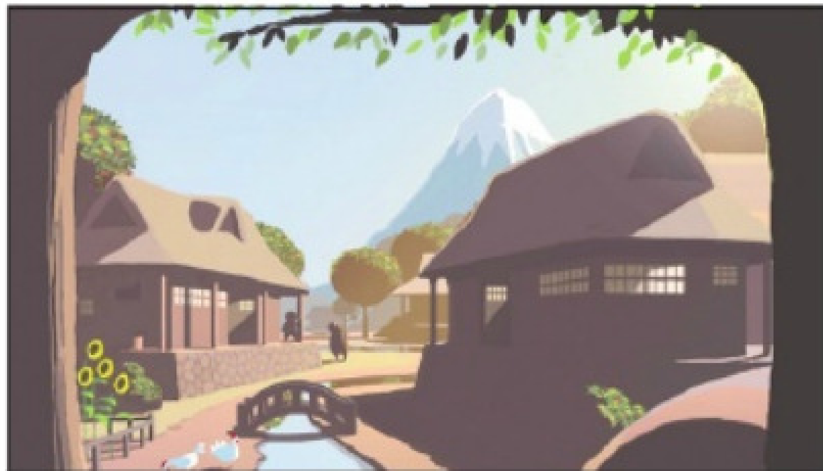
在《迷你忍者》中，邪恶的大名用远古魔法将森林中的可爱小动物变成了无恶不作的日本武士，于是，我们的Hiro踏上了和《魔戒》里的佛罗多一般的旅程：带上几名护身的迷你忍者，穿越一座座村庄和森林，经历重重险阻，最终来到敌军的巢穴——火山遗迹之中。这里就是动物们被变成武士的地方，用上你所有的技能与魔法，和邪恶的大名作个了结吧。

忍者的战斗

《迷你忍者》的战斗方式会随着玩家所选择的角色而不同。如果玩家选择默认的主角，即我们可爱的迷你忍者Hiro，可以使用各种迅捷如风的忍术来攻击敌人。如果选择身型巨大的Futo，则拥有雷神般的力量，但行动速度就会慢很多。无论选择哪个人物，玩家都拥有群杀的技能，所以游戏中的杂兵战简单而流畅。但Boss战就没那么容易了，你得多利用地理优势，不能一味盲干。比如在某一关中对付巨人般的Boss，你需要将它引至一堆木桩后，你会发现笨重的Boss卡到木桩中连自己的巨剑都无法挥动。身轻如燕的Hiro立即冲到巨剑前，拔出巨剑并给Boss当头一“棒”。


别看我个小，跳起来比你高


游戏的另一可选角色——重量级选手Futo


游戏过场动画以一种清新温暖的水彩画风呈现

《迷你忍者》一个有趣的设计就是变形魔法。玩家可以借变形魔法变成各种形态的动物，例如强壮的熊和敏捷的狐狸，赋予玩家不同的战斗体验。在试玩关中，我们看到Hiro变成了野猪的形态，在敌人毫无防备的情况下（谁会怀疑一只猪？），用锋利的獠牙作为自己的武器将一群恶魔武士一一击败。最后，无论你以什么样的方式制服敌人，他们都不会死亡，而是变成被转换前的小动物。绝对清新和谐，你很难想象这款游戏的开发组就是那个制作了《杀手代号47》系列的IO Interactive……P

英文名：Mini Ninjas　本刊译名：迷你忍者　游戏类型：动作
制作：IO Interactive　发行：Eidos Interactive　期待度：★★★★


竞速游戏讲究的是带给玩家速度与激情，本作中的激情正是由各种极尽奢华的爆炸效果来点燃的

争分夺秒

预计发售日：
2010年第一季度

■北京 周然

■真人秀风格的《火爆狂飙》，你准备好了吗？


城市追逐是竞速游戏热爱的桥段

2007年，迪斯尼将曾开发过《ATV越野赛车》系列的Climax Racing工作室招入麾下，并将之正式更名为Black Rock（黑岩）。这家工作室为迪斯尼推出了颇受好评的《完美机车》，而《争分夺秒》是Black Rock再接再厉推出的又一款竞速游戏，进一步展现了这家工作室在竞速作品上推陈出新的能力——通过创制更富吸引力、更新颖的游戏体验来拓宽传统赛车游戏受众。

电影级别画面

在游戏发布的宣传视频中，最令人惊叹的莫过于游戏的画面效果。高速奔驰的赛车往来穿梭于城市之间，路边的大楼突然发生爆炸，附近的赛车被冲击波震得腾空翻滚，情节和火爆的动作电影如出一辙。而之所以具有真实感如此之强的游戏画面，主要得益于新的光线渲染程序。以往的游戏环境中一般只有一到两个光源，场景看起来很平面。而在本作的研发中，Black Rock借鉴了电影的制作手法，在游戏环境增加了补色程序，这样就可以在一个场景里设置多个光源，足以让画面达到生动立体的电影效果。

写实的爆炸场景

从演示来看，游戏的进行方式类似《火爆狂飙》，但看起来没有自由的城市赛道，而是被包装成一个真人秀节目，选手要在设定好的紧张刺激的比赛中一步步赢得锦标。竞速游戏讲究的是带给玩家速度与激情，本作中的激情正是由各种极尽奢华的爆炸效果来点燃的。比赛中途显然状况不断，持续不断的翻车、碰撞和突如起来的爆炸……被爆炸所波及的赛车损毁情况、扬起的巨大沙尘看起来十分真实。似乎不满足于《火爆狂飙》那样用火焰掩饰爆炸时物理模型的粗糙，制作组事先对爆炸效果做了精细的设计，工作人员先通过手绘的方式创作原画，如烟火弥漫的效果、


破碎的车体，滚滚的烟尘，零件的散落轨迹十分真实——希望最终游戏的画面能有如此出色


赛道环境时刻改变，这是对玩家的最大考验

碎片四散飞溅等等，最终通过软件设计出的爆炸场面激情澎湃，仿佛车辆抛洒出的每个零件都在你身边飞来飞去。如此产生的逼真效果，足以让玩家产生身临其境的刺激感。

目前游戏尚未公布太多细节，从宣传视频上看，《争分夺秒》是一款注重视觉冲击和操作爽快感的游戏，这不仅是当下的流行，也是对《完美机车》精神的继承。就算不能亲自操作，搬个小板凳坐在朋友身后观看，也会是不俗的享受。

英文名：Split/Second　本刊译名：争分夺秒　游戏类型：竞速　制作：Black Rock
发行：Disney Interactive　期待度：★★★☆

本月开发日志

■贵州 yago

《破坏者》首席设计师访谈

■视频来源：视频来源：Videogamer.com


独特的艺术风格，难道整个游戏都是黑白的？

这一段视频的"主讲"是EA最新动作游戏《破坏者》（The Saboteur）的首席设计师Tom French。他首先介绍，《破坏者》是一款以二站题材为背景的第三人称动作游戏，它与其他主流二战游戏的最大区别在于主人公不是火线冲锋的盟军小兵——爱尔兰籍赛车手肖恩对席卷整个欧洲的战争毫不关心，直到他的一位好友被德国纳粹杀害，愤怒的肖恩随即以德军占领的巴黎为战场开始了自己的孤胆复仇。游戏中的巴黎是一个类似GTA都市的动态世界，虽然制作者们无法完全重现二战时期的巴黎原貌，但在游戏里玩家还是能看到巴黎市内的各种标志性景观和建筑物。

这款游戏还采用了一种独特的视觉色调系统，游戏开始时所有德军占领的街区场景都呈现为黑白色，主人公的视野里仅有黄色街灯和纳粹万字旗有真实色彩。French解释道，黑白的单色画面隐喻着纳粹邪恶势力对这座城市的蹂躏。随着肖恩成功地摧毁了一个又一个目标后，德军无法控制的巴黎街区将由黑白逐渐变为真实色彩，象征摆脱纳粹的市民重回战前生活方式。这座城市简直是完全对玩家开放，肖恩可以驾车或步行前往要去的地方，借助无处不在的滑索他能自由穿行于大街小巷的屋顶上。肖恩的战斗方式主要是潜伏暗杀，或安放炸药摧毁重要目标，他也能使用缴获的德军制式武器与敌人展开对射。

在复仇行动中有时也会偶遇法国抵抗组织的游击队成员，他可以选择主动帮助他们，或是视而不见，当然任何选择都会导致不同结果，得到帮助的抵抗组织也会在关键时刻投桃报李给他以援助。









《现代战争2》首次视频揭密

■视频来源：GameTrailers.com


《现代战争2》的战场更为广阔，预告片中还出现了水下场景

脱离《使命召唤》系列后自立门户的反恐射击游戏《现代战争2》（Modern Warfare 2），首次以视频方式公布了游戏动态画面。正式续作已去掉《使命召唤》前缀转为一个独立游戏品牌，Infinity Ward公布的两段宣传视频里，3名操俄罗斯口音的恐怖分子闯入美国机场疯狂扫射候机乘客，他们没带任何面罩，似乎蓄意将自己打扮成美国人模样要将调查引入歧途。从不断切换的场景地名来看，游戏中玩家将征战全球各地，不仅有美国本土，还有极地冰原、海上油井、欧洲古堡以及巴西里约热内卢等地。游戏内容包含了小分队机降突击、雪原机动摩托竞速、深海蛙人潜入行动、地空合作的特勤作战、单兵攀爬峭壁，等等。登场的武器装备也史无前例，完全是高科技时代的精确打击模式。虽然Activision没有E3，但据悉下个月他们会公布新作的更多内容。









《红色派系——游击战》开发者访谈

■视频来源：Gamersyde.com



《红色派系——游击战》不仅仅需要战斗，它需要更多的策略

游戏的设计者James Hague介绍了《红色派系——游击战》（Red Faction: Guerrilla）的重要特色。

游戏延续了前两代作品的故事，奋起反抗的红色派系义军与压迫者EDF（地球防卫军）的战斗仍在继续，玩家代表的红色派系战斗队要从EDF手中夺取各区域控制权。地盘争夺战中有两个重要概念：控制力和士气。

控制力象征着EDF对一个地区的控制程度，玩家可通过摧毁该地区的战略建筑物大幅降低本地EDF控制力，如果未能成功摧毁目标建筑，只要EDF控制力尚未清零，该地区受损的建筑物又会逐渐自行修复，只有EDF的控制力为零后该地区才能成为红色派系领地。士气象征着红色派系义军的战斗意愿，士气越高赶来助战的义军部队数量越多，玩家的进攻任务也更容易完成，每关战斗结束后劫掠缴获的收入也与士气高低有直接关系。以目前公布的游戏第一关Parker为例，EDF在此的核心建筑为一座处理工厂，玩家要摧毁它必须慎重部署进攻部队，对战友的良好配合与火力支援将提升己方士气。比如，在主角驾车前往处理工厂的路上会收到求救信息，一群殖民者正遭到EDF部队的围攻，如能及时前往救援可以再度提升己方士气，之后进攻处理工厂时增援的游击队员数量还会更多。当地图上的所有区域逐一落入红色派系掌握后，玩家将赢得最后的胜利。P



《半神》的视频评论

■视频来源：GameTrailers.com


GT的编辑们意外地给了《半神》一个过得去的分数

尽管玩家的反应普遍较差，但GT的评测组认为，《半神》是一款迎合高端玩家，兼具策略和角色扮演要素的作品，虽然没有单机剧情战役，但对这种类型的游戏来说那些东西完全是可有可无。玩家只需要选择8位半神英雄之一，即可进入8座充满奇幻色彩的竞技场尽情搏杀，默认设定下摧毁对方的基地建筑即可获得战斗胜利，但也可自行修改胜利条件。

玩家需要巧妙利用半神英雄的各种技能，利用地形和己方增援部队摧毁敌人建筑夺取资源点，看上去它应该是一款RTS游戏，但半神英雄们都有经验值、级别和天赋技能树设定，通过战斗获取的金钱还能用来购买各肢体部位佩戴的装备，甚至基地建筑也有自己独特的天赋树，从这点来看它又像是一款角色扮演游戏。初次接触这款游戏的玩家可能觉得它充满了混乱，但很快他们会发现半神英雄的多元化养成富含深意。游戏画面精美细腻，英雄造型栩栩如生，竞技场场景设定有着奇幻大师的风范，背景配乐也完全能衬托出战斗气氛。游戏的遗憾是八大竞技场空间过于狭小，多人模式稳定性较差，单机模式下没有教学模式，新人需要更多时间才能上手。P



头条新闻

■暴雪官网开放《星际争霸Ⅱ》测试申请


暴雪官网的测试申请页面

5月7日，暴雪娱乐正式宣布《星际争霸Ⅱ》测试账号开始接受申请。有趣的是，这项消息仅在暴雪官方网站和《魔兽世界》官网上公布，《星际争霸Ⅱ》游戏官网反倒是没有丝毫动静。不过暴雪提供了一个参加《星际争霸Ⅱ》测试的FAQ，链接则是《星际争霸Ⅱ》官网的地址，此举颇令人不解。

在这个FAQ当中，暴雪提到目前还没有确切的封测活动开始时间，一旦开始后他们将分阶段不断加入封测地区，北美、澳大利亚、新西兰将会是封测的首站，其他地区也将会逐步跟进。之后他们将会分享关于其他地区进行封测的相关讯息。

同时暴雪也声明，就算是以前曾经参加过其他暴雪游戏测试的玩家，必须重新再次申请，也就是说没有抢先优遇机会。唯一的例外是，如果你曾经在BlizzCon 2008或是WWI 2008等活动上取得测试资格码，可于其他指定网页内输入资料，参与测试。

■《星际争霸Ⅱ》题材小说12月1日发售

以暴雪娱乐开发中的即时战略游戏《星际争霸Ⅱ》为题材的小说STARCRAFT: Heaven's Devils，将由美国出版社Simon & Schuster的Pocket Books部门于2009年12月1日正式发售，预定价格为25美元。《星际争霸Ⅱ》的主人公是Jim Raynor和Tychus Findlay，两人同心协力在宇宙战争的最前线共同战斗。小说里据称将充分体现了“星际争霸”的世界观。该书的作者是到目前为止已发表过30部以上作品的科幻作家William C. Dietz。他曾在美国海军担任过军医，还曾经做过电视导演，拥有丰富的生活经历，目前居住在美国。



Heaven's Devils的主题原画

■暴雪开放《星际争霸Ⅱ》Beta测试注册

“暴雪”北大清华电子竞技对抗赛定于5月底分别在有着百年历史的北京大学和清华大学举行。本次对抗赛主要项目为《魔兽争霸Ⅲ》和《星际争霸》，届时将有包括中国电子竞技第一人Sky在内的多位电竞明星选手与两大名校的电子竞争选手进行对抗，作为赛事主办方，暴雪娱乐将通过现场互动活动为观众提供精美的纪念品和《星际争霸Ⅱ》首批限量内测账号。

■暴雪全新网游开发中，与原有作品无关

最近，关于暴雪开发全新网游的消息一直不绝于耳，暴雪的社区经理不得不亲自出面作出解释。他再一次明确，这款开发中的新游戏与“星际”“魔兽”和“暗黑”都没有关系。对有些玩家担心暴雪开发新游戏之后会不会疏忽现在正在运行的游戏，他表示此担心是多余的。

社区经理解释说，在暴雪，每个游戏项目都有独立的艺术和开发小组为其服务。虽然内部也会有岗位轮换，人员会在不同的项目之间流动，但这在公司是很常见的。毕竟一个岗位出现了空缺，马上就会被填上。一个最好的例子是暴雪的制作人Jeff Kaplan在今年早些时候转到另外一个小组去制作未公布的新网游。Tom Chilton接替他的岗位主管《魔兽世界》的开发。

月评

■奥杜尔的竞赛

《巫妖王之怒》的奥杜尔副本推出后，暴雪已经多次削弱了普通模式的难度，让大多数玩家可以体验奥杜尔，同时不断提高困难模式的难度，让高端公会有奋斗的目标。在奥杜尔的竞赛中，Ensidia率先击败了尤格萨隆，完成了25人普通模式的奥杜尔，而在真正具有挑战性的困难模式成就的竞赛中，虽然他们并没有取得多少世界第一，但他们第一个击败了困难模式的Mimiron（米米隆），完成了所有4个守护者的困难模式，可以挑战25人模式的Algalon the Observer（“观察者”奥尔加隆）了。这个难中之难的隐藏首领才是真正的考验，因为首先，你每周只能挑战1个小时，如果有人说过去的世界第一主要是靠着没日没夜的不断尝试，要击败这个首领就完全是看一个团队的实力和智慧了。目前看来，Ensidia仍旧非常具有潜力。毕竟在10人奥杜尔方面，Ensidia也是世界第一个完成“奥杜尔团队的荣耀”这一成就的（也就是完成了10人奥杜尔所有的首领困难模式）。

说到暴雪的新网游，最近似乎传闻特别多。有人认为，如果这些新网游项目的确存在，那么传了这么久，也该进入宣传期了。但暴雪已经出来澄清，声明游戏开发从概念到最终发行要经历数年的时间。《暗黑破坏神Ⅲ》在公布之前已经开发了几年，《星际争霸Ⅱ》是在两年前宣布的，现在甚至还没开始Beta测试。

目前新网游还没有开始宣传，因为这个游戏还处于规划阶段。暴雪承认这是个浩大的工程，但如果完成之后或许这个项目将如《魔兽世界》一样获益良多。暴雪总是不着急，以前的经验已经证明了这一点。P


“观察者”奥尔加隆

《魔兽世界》3.1补丁银色锦标赛简要攻略

■福建 风梦秋

银色锦标赛（台译银白联赛，下面以繁体中文版的译名来说明）是3.1补丁中新加入的世界事件，为了对抗巫妖王和天灾军团，银色先锋军在冰冠冰川东北角的荒地设立了银白联赛场地，开始建造宏伟的大体育场，决心在联盟和部落中全面推广骑马竞技的全民健身运动。基于体育精神，在银白联赛场地无法攻击对立阵营玩家，除非是骑马决斗，友好切磋。

那么银白联赛到底玩些什么呢？其实就是做日常任务。到营地报道后就会成为自己种族的银白志士，然后通过做日常任务积累徽印，每天5个，3天后可以提升到银白骑士；然后做更多的日常任务，积累徽印，每天5个，5天后可以成为自己主城的银白勇士；之后就可以做更多的日常任务来取得勇士徽印，每天5个。最终用勇士徽印可以购买宠物、坐骑、战袍以及装备（物品等级200的史诗装备和一些稀有装备）等奖励，目前银白联赛还只有部分内容开放，3.2补丁中还会增加更多内容和更多取得勇士徽印的途径，这将是这个补丁最主要的内容之一。

银白志士

任何80级的角色都会收到银白联赛的广告邮件，在达拉然飞行场还会碰到推广人员。飞到营地后会看到3个帐篷，西边的方形帐篷是银色先锋军的帐篷，先到里面找审判者玛瑞尔·真心接任务，他提供两个任务，第一个银白联赛（The Argent Tournament）是让你到自己阵营的帐篷去报到，成为银色志士。另外一个任务是爆栓兄弟（The Blastbolt Brothers），要到靠近场地入口处找负责体育场施工的贝索·爆栓和他的兄弟，他们会提供两个日常任务。这两个任务目前不奖励徽记或声望，只奖励金币，不值得浪费时间去做。

成为银色志士后首先需要做3个任务精通近战、精通破盾和精通冲锋来熟悉骑马战斗。任务会提供一根标枪，如果不小心弄没了可以在帐篷的兵器架上取，装备上，然后出帐篷，旁边有几种坐骑。骑马战斗时可以使用6种技能，锦标赛场地的北部有各种训练假人，供你完成训练任务。完成后可接到一个普通任务和3个日常任务。

银白骑士

坚持做3天的日常任务收集15个志士徽印来完成准备挑战（Up To The Challenge）后，就可以接志士的挑战（The Aspirant's Challenge）任务，到锦标赛场地北部找侍从大卫谈话召唤一个银白骑士，击败他就可以完成任务成为银白骑士。向帐篷内自己主城的指挥报到后可接到一个普通任务和4个日常任务。

银白勇士

坚持做5天日常任务收集25个骑士徽印来完成骑士的任务（The Valiant's Charge）后接到骑士的挑战（The Valiant's Challenge）任务，到联赛场地西北角找侍从丹尼谈话召唤银白勇士，击败后就可以成为自己主城的勇士。到西边的帐篷报到后可以得到10个勇士徽印，同时可以开始做勇士的日常任务，共有5个。另外，成为勇士后还可以跟另外4个主城的指挥官中的一个接任务，成为该主城的骑士，可以做该主城的骑士日常任务，不影响做勇士的日常任务，实际上其中几个任务还可以同时完成的。收集25个骑士徽印后就可以成为该主城的勇士，可以购买该主城的奖励。

黑骑士

在西边的帐篷里还有一个任务线：

第一步是西部荒野的黑骑士（The Black Knight of Westfall）/银松的黑骑士（The Black Knight of Silverpine），到西部荒野/银松森林黑骑士的住处调查一本日志；

第二步是先知水晶（The Seer's Crystal），到晶歌森林中部杀死无缚的先知取得水晶；

第三步是死者的故事（The Stories Dead Men Tell），到锦标赛东北部的墓地使用水晶；

第四步是侍从的秘密（There's Something About the Squire），到晶歌森林西南部杀死骷髅樵夫取得骨头，用来打晕附近的黑骑士侍从玛洛瑞克；

第五步是黑骑士的命令（The Black Knight's Orders），到锦标赛营地东北部用任务提供的缰绳控制黑骑士的狮鹫，飞到一处小营地，取得被偷走的锦标赛邀请函和黑骑士的命令；

最后一步是黑骑士之死（The Black Knight's Fall），必须成为冠军以后才能接，到营地西南部的冠军场地跟侍从凯文谈话，召唤并击败黑骑士。P


寒冽之喉


可用勇士徽印购买各主城提供的奖励


联盟帐篷内


银白联赛奖励的侏儒坐骑和牛头人宠物


正在修建的体育场

《巫妖王之怒》奥杜尔攻城区简要攻略

■福建 风梦秋

概述

奥杜尔位于风暴峭壁北部，是泰坦们留下的宏伟远古遗迹，作为囚禁上古之神Yogg-Saron的监狱。针对很多人抱怨纳克萨玛斯难度过低的问题，暴雪为这个3.1补丁新增的团队副本开始设定的难度也相对较高，很多中下游公会都卡在前几个首领。但为了让更多玩家可以见识到奥杜尔的精彩设计，暴雪通过一系列的紧急修正和小补丁逐步降低了10/25人正常模式的难度，而调高了困难模式的难度，以给高端公会提供足够的挑战。

本文主要针对正常模式，顺带介绍困难模式以供参考。请注意奥杜尔的难度还在不断调整当中，将来版本可能会出现与攻略描述不符的地方。

攻城区

这是奥杜尔的第一个区域，进入副本后团队位于布莱恩探险队的营地。副本开始的部分以及随后的第一场首领战与传统的战斗很不一样，是驾驶3种战车进行的，需要好好布置和准备一番。

战车

在介绍战车的作用之前，首先有一点需要说明，这部分的战斗与你的法术伤害、力量等属性毫无关系，只跟你身上装备的物品等级有关。有些插件可以在物品上显示物品等级，另外可以通过装备来源判断，例如：5人英雄副本、10人纳克萨玛斯紫装物品等级为200；10人克尔苏加德、蓝龙王、25人纳克萨玛斯掉落物品等级为213；25人克尔苏加德、蓝龙王掉落物品等级为226；10人奥杜尔掉落物品等级219；10人奥杜尔困难模式掉落物品等级226；25人奥杜尔掉落物品等级226（武器239）；25人困难模式为239。如果是蓝装物品等级要减去13，绿装要减去26。也就是说，物品等级200的蓝装相当于物品等级187的紫装，而物品等级为0的蓝装还不如不装备——空的栏位算作物品等级0的紫装。衬衫、战袍、副手物品、远程武器5个栏位不予计算，其他15个栏位装备的平均物品等级减去170就是战车生命值和伤害提高的比例。比如装备都是等级200紫装的话就会提升30%，所以平时就要注意不要随便分解高等级的垃圾紫装。

换好装备后可以跟布莱恩谈话开始事件（跟营地里的另一个NPC谈话选择启动第二防御系统则会开始困难模式）。营地里有3种战车，25人副本中各有5辆，10人副本中各有两辆，大家可以跳上要使用的战车，在营地里熟悉战车性能，只要不离开营地外的防护罩就不会惊动敌人，没有驾驶战车的人需要跳上战车作为乘客。这场战斗跟职业也没什么关系，只是如果战术需要的话可以安排一两个DPS职业以及一个治疗者当石毁车的乘客。

第一种战车是Salvaged Siege Engine（抢修的攻城车），有3个技能：撞锤可以造成高伤害击退前方的敌人，也可以对建筑物造成伤害；电波震击主要的作用是打断前方25码敌人的施法；蒸气猛冲是朝前方快速冲刺一小段距离，切忌在斜坡上使用，有时会导致掉落到地面下。

攻城车可以搭载一个乘客，也有3个技能，防空火箭用来对付空中不时会刷新的烦人的飞行器，也可以攻击地面目标；发射火炮会造成火焰伤害，主要用来点燃地上的焦油；护盾发生器在攻城车受到猛烈攻击时使用，主要用于等一下的首领战。

第二种战车是Salvaged Demolisher（抢修的石毁车），有4个技能：第一个投射巨石是对目标点周围造成伤害；第二个透掷蓝铁桶，造成高伤害而且留下一个可叠加的DoT，但要消耗弹药；第三个撞锤；第四个是发射乘客，把乘客发射到目标处。

石毁车可以搭载一个乘客，有下列技能：迫击炮和防空火箭，分别


奥杜尔入口


探险队营地


战斗只与物品等级有关


战车战斗


战车投射

是对地和对空的攻击；取得弹药箱，射落悬浮在空中的弹药箱后选中它将它拉到投石车上，补充弹药；速度提升，提高移动速度100%，持续20秒；装填投石车，把自己作为弹药装填以备发射出去。

最后一种是Salvaged Chopper（抢修的摩托车），技能有加速，提高速度100%，持续5秒——这个技能无冷却而且能量恢复很快，基本上可以永远处于加速状态；重音喇叭，对前方锥形区域较弱的攻击；焦油，在摩托车后方喷一滩焦油，使敌人速度降低，焦油可以被点燃；急救箱，4秒内将乘客生命值治疗全满。摩托车开始是不搭载乘客的，也没有乘客技能。

广场

大家了解战车的功能后就可以离开营地，前面的广场遍布敌人，各处细石柱下还不断涌出矮人，集中火力干掉巨人和蜘蛛机器人，摧毁石柱可以阻止更多矮人刷新，射落飞行器，大家集中在一起往前推进，途中会在左右两侧看到4座塔，普通模式下可以不用理会，困难模式下如果摧毁4座塔就是普通模式，如果保留1～4座的塔就分别是不同程度的困难模式，4座塔的不同作用在下面说明。清除整个区域后会看到地上两个圆盘，是修理点，战车驶上去生命会恢复全满，可以无限次使用。前面有道门还有些敌人，但先不要惊动它们，先确定把四座塔都摧毁了，大家都修理过了，而且石毁车都补充了弹药，之后消灭它们，一辆战车就会冲出来，一直到大概空地中央的地方，可以在那里预先洒上焦油。

首领战：Flame Leviathan（烈焰战轮）

普通模式：

烈焰战轮会随机选中一辆攻城车或石毁车，目标头上会出现一个箭头标志，被选中的目标必须利用整个场地风筝之，烈焰战轮迫近的时候可用加速逃开。摩托车要在风筝的路线上洒焦油，减慢烈焰战轮的速度，同时大家可以攻击焦油将其点燃对烈焰战轮造成伤害（己方战车不会受到伤害）。其他战车则可以放开攻击，但不要过于靠近烈焰战轮。攻城车跟在烈焰战轮侧面或后方，保持在25码内，随时准备打断它的通道法术“烈焰外泄”，否则会对周围目标造成大量火焰伤害。每隔30秒烈焰战轮就会改变目标，大家要做好准备。随着战斗的进行，烈焰战轮的移动速度会不断加快，到后来就无法再风筝，但它的生命值不高，正常情况下是不可能拖到那种地步的。

石毁车可以把乘客（乘客需要先把自己装填）发射到烈焰战轮上面，只要对准烈焰战轮即可，只要不偏差太多，射过去就会被铁链拉到烈焰战轮上，需要发射3个DPS和1个治疗者，在上面会受到些许伤害。乘客可以摧毁上面的炮台，4个炮台全部摧毁后会导致烈焰战轮线路超载，会令烈焰战轮停止活动20秒，受到的伤害提高50%，并且重置它的加速效果。同时乘客会自动跳下车，摩托车要到着陆地点迎接，把他们载回石毁车处（只要接近乘客就可以在车辆间跳跃，不需要下车）。一旦烈焰战轮停止活动，大家要全力攻击，在它所在处点燃焦油，石毁车透掷蓝铁桶。一般是不需要进行系统超载的，但困难模式就必须进行。

如果在这战灭团的话，可在探险队营地出口处点击传送装置，选择传送到广场上，战车会在那里刷新。这种便利的传送系统遍布奥杜尔，节约很多时间。

困难模式：

每保留一座塔，烈焰战轮的生命值就会增加50%，这个效果不是叠加而是倍增的。另外每座塔还有下列的作用：

生命之塔：烈焰战轮获得“弗蕾娅的结界”，对周围敌人造成13 500～16 500点伤害，还会召唤自然守护者加入战斗，尝试过的人说这是最容易的塔之一，只要注意消灭增援的敌人就好；

火焰之塔：烈焰战轮获得“米米隆的炼狱”技能，对周围敌人造成15万伤害，并在身后留下火焰轨迹；

风暴之塔：烈焰战轮获得“索瑞姆的锤子”技能，对击中地点的敌人造成伤害，对周围的敌人也造成伤害；

冰霜之塔：烈焰战轮获得“霍迪尔的愤怒”技能，场地中会出现几根光柱，移动速度较快，接近战车后会停下锁定目标，没有及时移开的话会被落下的冰球冻住，造成15万伤害。

保留一座塔的难度并不是太高，但没有额外的奖励，只是10人模式下会获得征服者纹章而不是勇气纹章。P


抢修的石毁车


烈焰巨兽

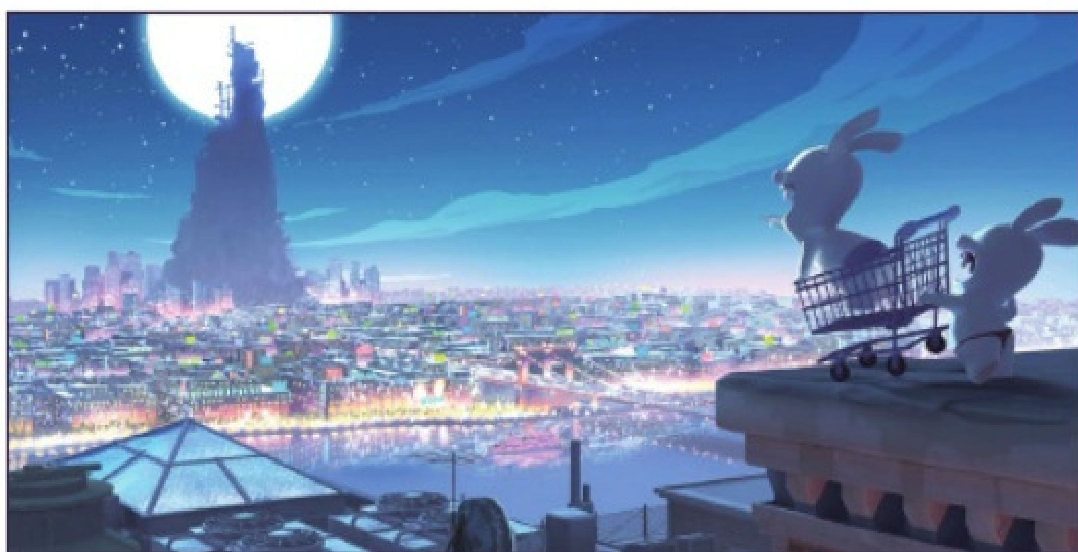

普通模式的战斗


烈焰巨人


火焰龙卷

头条新闻

■育碧软件正式公布《疯狂兔子回家》



疯兔的兴趣显然与月亮有关，难道它们前世是天宫的玉兔？

育碧软件日前正式公布了传闻中的《疯狂兔子》系列续作，新作定名为《疯狂兔子回家》（Rabbids Go Home），目前只公布了Wii版，预计在今年圣诞档期面市。

《疯狂兔子回家》将是这个系列的一款转型作品，游戏中占主体的不再是有些审美疲劳的小游戏风格，而是变成以动作冒险为主。在新游戏中，雷曼已经彻底被忽略，连游戏正式标题里都不再有Rayman字样存在。《疯狂兔子回家》由育碧曾参与制作《超越善恶》《金刚》以及《雷曼——疯狂兔子》的育碧蒙彼利埃工作室制作，目前有超过90名员工投入在这款游戏上。对应Wii的操作，玩家将控制一个推着购物车的两只兔子的组合。这架超级购物车在开放的环境中能疾风行驶，并且可以滑行、加速、刹车，在跨越深沟时还能超级飞跃。主要目标就是收集场景里大大小小的材料并且把它们堆积起来，成为疯兔们"回家"的必备素材。

游戏的制作总监Jacques Exertier表示，这款全新风格的作品已经策划了一年，它的游戏结构将与以往的《雷曼》和《疯狂兔子》游戏全都不同。虽然游戏针对Wii平台设计，但按照以往经验，这款游戏似乎也会公布PC版。

■育碧软件公布2008/2009财年财报

育碧软件5月1日公布2008/2009年度的财务报告，在截至3月31日的财政年度内状况大好，共计收入15亿美元，全年收入同比增长14%。游戏销量方面，新作《肖恩·怀特的极限滑雪》在多平台上销量达到300万套，《鹰击长空》尽管发行不久，但销量也已达到百万，是育碧近期销量较好的作品。

在新作发售方面，长久没有消息的《细胞分裂——断罪》定于今年圣诞期间上市，另外我们发现了一款从未公布过的新作《幽灵行动4》（Ghost Recon 4），本作将在2010年3月31日之前的财年内上市。另外一款略感意外的新作则是《亚瑟与迷你国》（Arthur and the Invisibles）。

■《超越善恶2》影像泄露？

育碧软件自去年的Ubidays上公布了《超越善恶2》的一个短片之后，就对这款新作讳莫如深。不过最近，一向以消息灵通并且八卦著称的游戏网站Joystiq和Kutaku上几乎同时出现了一部疑似《超越善恶2》的预告片。片中，一位看起来像是《超越善恶》主角阿玉（Jade）的女孩肩背如意棒，从一座建筑物顶层跳下，穿越喧闹的街市。在她周围尽是全部武装的警察，而她可以灵活地使用各种攀爬跳跃动作躲避身后的追兵。整个流程一气呵成，就像那款很火的跑酷游戏《镜之边缘》一样。而最有趣的是，在短片的结尾，阿玉同样奋力一跳，挂在一架直升机上逃离了刚才的城市，看起来和《镜之边缘》第一关的结尾一模一样！



不是阿玉，还能是谁？这段视频或许只是善意模仿，用来吸引眼球，MGS系列一贯在E3上如此表演

公布这段影像的网站对视频来源支支吾吾。由于今年育碧软件不再举办Ubidays，预计E3期间我们会得到这段神秘视频的最终解释。

月评

■为圣诞档蓄力

育碧刚刚公布的财务报告描绘了这家一线游戏发行商不俗的成绩，特别是考虑到金融危机动荡下，许多同级别的游戏发行公司出现巨额亏损，这一成绩就更加得来不易。但育碧要想在本财年内保持良好的增长势头，从目前来看难度依旧不小。

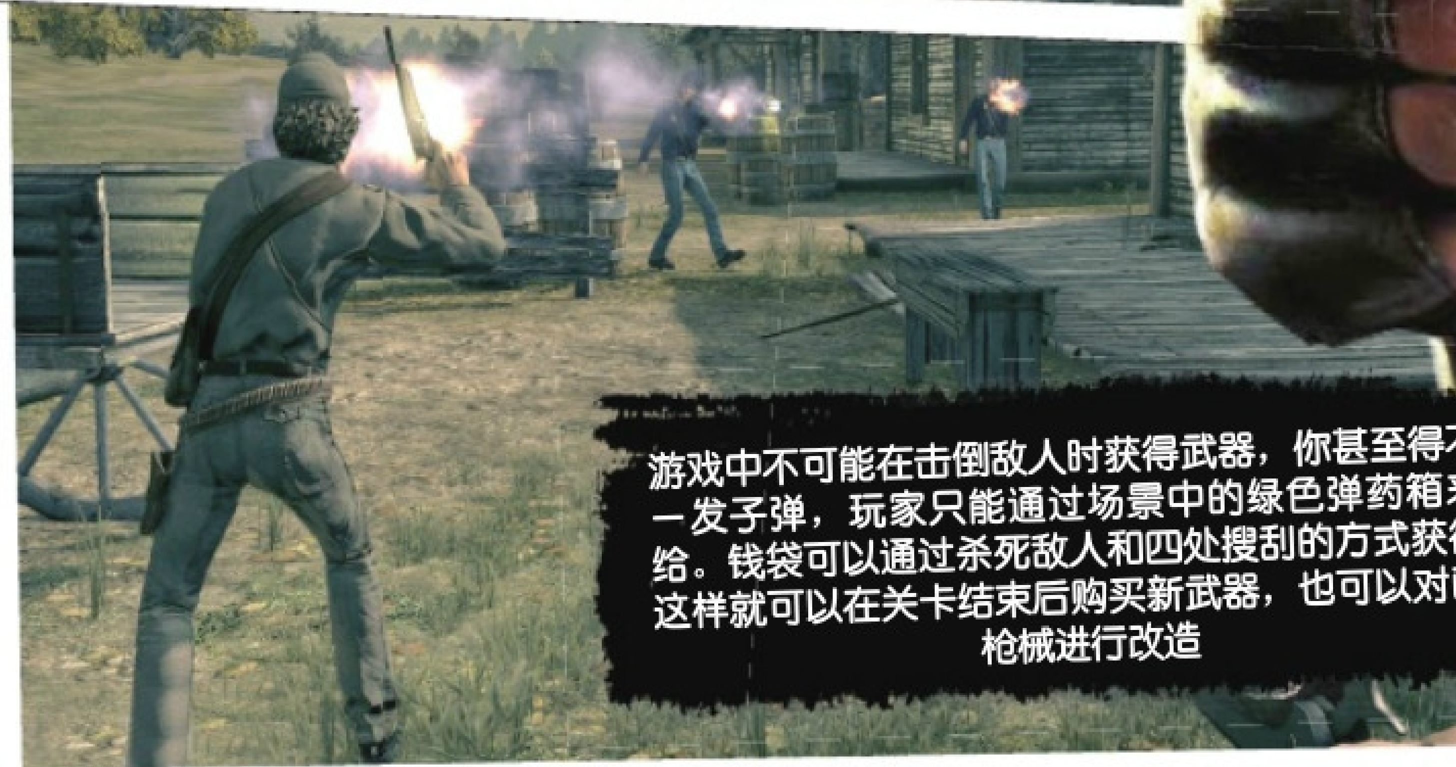
虽然年初的策略和模拟类游戏《鹰击长空》《末日之战》都取得了不错的成绩，但因为太过创新，且有些创新只停留在表面上，也曾引起部分玩家的非议。最重要的是，育碧本年度截至目前的游戏发售表上缺乏具有超一流人气的作品。《波斯王子》新一系列的实验性作品尽管销量颇佳，但力求独特的图像风格并未赢得压倒性的赞誉，游戏的动作设计也流于简单，令许多核心玩家感到不过瘾。《刺客信条》续作则令许多玩家处于将信将疑的状态，毕竟前作迷人的风光和贫乏的任务反差太过明显，想要重新聚敛人气还需要更加有趣的设计才行。显然，今年的育碧也处在一个十字路口，往年大作正在试图作出调整：《波斯王子》干脆没有了续作消息，《细胞分裂——断罪》也已经消失了将近一年的时间。往往这些作品的表现可能决定整年的财务走势。育碧本年度仍旧代理了许多美剧和电影改编游戏，但不能期待它们成为为财报贡献力量的主力。



《疯狂兔子回家》游戏方式别具一格，相信会在Wii上给育碧赚回大把钞票

在迈向圣诞的半年多时间里有两个变数：一是6月初的E3，由于Ubidays取消，E3就成了今年发布新游的最有力窗口，相信今年前往LA的记者们可以满载而归。另一个变数是看传统大作《波斯王子》《细胞分裂》还有《刺客信条》是否爆发一轮无敌的宣传攻势，令曾经惶惑的玩家们俯首帖耳。以育碧的实力，我们应该能期待到一个圆满的财年，这无疑也是玩家们一直所期望的。P





游戏中不可能在击倒敌人时获得武器，你甚至得不到一发子弹，玩家只能通过场景中的绿色弹药箱来补给。钱袋可以通过杀死敌人和四处搜刮的方式获得，这样就可以在关卡结束后购买新武器，也可以对已有枪械进行改造

狂野西部——手足兄弟

预计发售日：2009年6月

■江苏 防弹手柄

■新的演示关卡展示了子弹时间的妙用和武器弹药是如何取得的。

描述美国南北战争时期牛仔冒险生活的《狂野西部——手足兄弟》，在剧情上相当于前作的前传。那位左手圣经、右手左轮，以“上帝派遣道人间的正义使者”自居的牧师枪手Ray McCall，在本作中还显得有些生涩，同他相伴并且最后成为敌手的，是自己的亲弟弟Thomas McCall。在临近发售前，制作组带来了两个演示关卡。

河岸阻击战

游戏的第一个演示关，Ray的身份是一名南军士兵，在查塔胡奇河（Chattahoochee River）沿岸的战壕中阻止北军的“进犯”。游戏的视角显然参考了《彩虹六号——维加斯》的设计，人物处于掩护状态下就会转入第三人称视角。另外FPS视角下居然有同《战争机器》类似的贴墙键，按下就可以让人物的身体被掩护物“吸”过去。时代的“局限性”，使得玩家在战壕内同敌人血斗时的最有效武器只有左轮，步枪由于发射速率的不足，不能用于这种近距离战斗。

Ray的左右手均可装备武器，你可以选择双左轮的标准牛仔武器配置，或是一手左轮一手雷管。杀死一名敌人后就会得到“专注点”，累积满“专注槽”后就可以进入子弹时间（Bullet Time）。

考虑到拥有这一系统的射击游戏，大都沦为了“开枪杀人累积BT—启动BT杀人”的循环，制作组也给子弹时间系统加入了一些平衡机制。比如玩家在累积满“专注槽”后，只能在接下来的1分钟时间内使用BT，否则专注槽就会自动扣除一半。在解决突破战壕的敌人后，Ray操起一支来福枪，对着敌人的散兵线射击，最终Ray夺回了沦陷的炮台，用大炮轰击正在渡河的敌人。



战壕中的兄弟



回归乔治亚故土



性格鲜明的兄弟们

家园复仇

演示关的第二关，是两兄弟回到被战火吞噬的乔治亚州家园，向尚在这里战斗的敌军士兵复仇，这个关卡玩家操作的是Thomas。Demo演示了Thomas利用草丛掩护自己渗透、使用索套轻松登上制高点的过程，然后使用来复枪远程狙击对手。

英文名：Call of Juarez: Bound in Blood　本刊译名：狂野西部——手足兄弟　游戏类型：射击
制作：Techland　发行：Ubisoft　期待度：★★★★





贸易是发展城市的重要手段，在《纪元1404》中也是如此。你无法在同一地方生产出能满足你的居民需要的所有物资。想要获得诸如毛毯、咖啡这种地域性很强的物品，就需要再次扬帆，寻找其他文明，帮助他们完成任务来获得新的技术和良好的贸易关系。此外，在城市中修建大型纪念碑以及远播的声名还会引来帝王的注意，成为帝国中独当一面的将领

ANNO 1404

纪元1404

预计发售日：
2009年6月

■湖北 彭婵

■它更换了图像引擎，但画风细腻依旧。是的，来体验一下全3D菜地吧！

距离《纪元1404》的上一部作品《纪元1701》已有3年了，也许玩家们已将这款比较冷门的游戏遗忘，有些玩家甚至没有听说过这款游戏。那么，《工人物语》系列还记得吗？没错，这两个系列都是出自Blue Byte Software这家德国开发组之手。同样是即时策略游戏，只不过“纪元”更注重建设与发展；同样拥有精致的2D画面，只不过“纪元”系列更写实一些。值得赞许的是，虽然《纪元1404》更换了3D引擎，但画面看起来唯美依旧，仍保留了2D时代细腻的画风，着实让人第一眼看上去就很喜欢。



玩家开始只有一艘载着工具、木头和食物的木船



郊外是采集木材和矿石的好地方

是创造，不是征服

和前作一样，玩家在《纪元1404》中的主要目标就是建立起一座繁荣富饶的中世纪殖民城镇。开始时你只有一艘载着工具、木头和食物的木船，来到一个小岛上建立城镇中心后，开始修建住房，吸引四周的人前来定居。建了住房后却发现无法发展，原来，住房必须有道路和城镇中心连接，这是和前作不一样的地方。

你的市民还需要一些生活必需品才能安心定居下来，例如食物和衣服。当你将这块荒芜人烟的土地逐渐发展成帝国最辉煌的城市时，市民的需求也与日俱增，他们开始向往宗教设施和奢侈品，就连最基本的食物要求也更多样化了。有些居民最终成为城里的贵族，享受着奢侈的生活，当然也交着更昂贵的税。然后，你需要去城市周围寻找木材、矿物等原料采集地，开始探索地图中未发现的地区，与其他城市建立贸易关系……



一片片麦田和养牛场，好一番欣欣向荣的景象

这是一款看似简单其实拥有着庞大经济系统的策略游戏，一切都在你的鼠标指针之下井然有序地规划、发展。作为回报，你将得到一座壮丽、繁华、充满生机的城市，和无数爱戴你的市民。

建造一个大型城市！

这次玩家所建立的城市绝对是史无前例地——大！当你将视角拉得最近，你会看到你的小市民们兴致勃勃地走在鹅卵石铺成的街道上，城市的旗帜随风舞动，喧嚣的工厂里是辛勤工作的人们；将视角拉远一点，你会看到完美无瑕的建筑、波光粼粼的水面和一片片青绿的麦田；再拉远一点，你会看到城市边界那宏伟壮阔、密不透风的城墙，心想什么样的敌人才会将其击破；将视角

英文名：Anno 1404　本刊译名：纪元1404　游戏类型：策略　制作：Blue Byte Software
发行：Ubisoft　期待度：★★★★


说到城市的防御，那可是一点都不能含糊


教堂大？城市更大！不用再心疼地皮了


城市的每个细节都令人赞叹！这么色彩斑斓的地方，原来是骑术比赛场

拉到最远，你会发现你看到的这些只是庞大帝国版图中的冰山一角。如果你还是没有概念，我再来举个例子：在城市中央，一座巨型的哥特式大教堂处在施工当中，工人们正往返于采石场与施工现场之间，进进出出爬上爬下。光是修建这一座教堂的工人就等于前作中一个城市的人口总和……想想这个城市会有多大吧。

美轮美奂新世界

除了大，可以说《纪元1404》在游戏方式上和前作差异不大，新作的改进主要是图像上的飞跃和一些细节上的改动。就如前文所说，游戏虽然采用了全新的3D引擎，但却最大程度地保留了系列的“理想中的旧世界欧洲”风貌，画面风格虽然比《工人物语》系列写实，但却仍然清新唯美得好似童话世界。枝繁叶茂的树木在风中摇曳，船儿划过水面激起层层水花，每一个建筑——不论是教堂、集市还是最普通的民宅，都宛如一件件艺术品。本作中还引入了全新的天气系统，下雨时市民的衣服会被淋湿，如果狂风大作，旗帜甚至会“啪”的一声折断。这将是一座栩栩如生的城市，你会不时感叹居住在此的市民的生活是多么美好。

波斯真的有王子吗？

要知道，在《纪元1404》中，玩家不只能建造欧洲城镇，想想上文提到的“庞大的帝国”吧，探索的时刻到了。当你发现遥远的东方国度时，就可以建造一些中东风格的城市。在试玩版中我们看到了一座建立在沙漠上的繁华城市，这个新文明有着明显的波斯风——穹顶的房屋、球根状的塔楼和大量砖头堆砌而成的拱门。这里气候干燥而炎热，生活在这座城市的居民们也身着中东服饰，甚至会以骆驼代步，而且在生活需求上也与欧洲城市大相径庭。

为了能给他们提供可口的燕麦牛奶，你需要在这片黄色的土地上修建燕麦田。可四周是一片一毛不拔的荒地，怎么办？建立一座引水渠吧。不久后你就会发现土地开始变得肥沃起来，耕种的时刻到了。当你满足了居民的各种需求后，他们所交纳的税金也显著提高，这可是城市的主要收入来源啊。游戏中的每块地域都风情各异，这的确为玩家增添了不少有趣的游戏体验。有些地方由于地理原因很难建立起成功的城市，比如悬崖上和山谷中，这样一来，喜欢挑战的玩家们又有得忙了。

闭关锁国是不行的

贸易是发展城市的重要手段，在《纪元1404》中也是如此。你无法在同一地方生产出能满足你的居民需要的所有物资。想要获得诸如毛毯、咖啡这种地域性很强的物品，就需要再次扬帆，寻找其他文明，帮助他们完成任务来获得新的技术和良好的贸易关系。此外，在城市中修建大型纪念碑以及远播的声名还会引来帝王的注意，成为帝国中独当一面的将领。

有关《纪元1404》的多人游戏模式，现在还没有具体的消息，但可以肯定的是，玩家可以在育碧的官方网站上交流各自的游戏成果。其实就是各项游戏数据，比如人口、文明、金钱、建筑数量、已开启的秘密地点、游戏时间等。同时，玩家还可以上传自己的游戏截图和个人档案，目前来看，“秀”的成份大于实际意义。

需要提到的是，《纪元1404》是这款游戏在欧洲的名字，在北美地区，育碧软件给它起了另外一个名字——《探索的黎明》（Dawn of Discovery），从这里你会看到探索在游戏中的重大意义。最后，想不想知道“纪元”系列别具一格的命名方式（如之前的《纪元1503》《纪元1602》和《纪元1701》）背后的小秘密？其实很简单，那就是每代4个数字加起来的总和等于9……好吧，请允许我和大家一起囧一下。P


欢迎来到中东，“魔法飞毯”是我们家特产


这个东东叫辰水车，四围的葱绿全拜它所赐


选中房屋，就可以观察每一个家庭的生活需求

头条新闻

■《模拟人生3》6月2日上市


《模拟人生3》画面

来自美国艺电的官方消息，备受全球玩家期待的模拟类作品《模拟人生3》正式进厂压盘，并将于6月2日正式全球发售。早前艺电已经确认本作去掉DRM限制，玩家不会受到DRM的影响。

艺电的《模拟人生》系列是PC平台最畅销的游戏，其累计销量甚至可击败主机游戏——仅次于“马里奥”系列。许多人总把它和家居摆设、家具、服饰等内容划上等号，忘了它其实也是一部复杂的策略模拟类游戏。新一代《模拟人生3》则进一步体现了这一趋势。游戏最大的改进就是将玩家置于一个大得多的开放式的大环境中。《模拟人生3》制作组负责人Rod Humble说：“在《模拟人生3》中，市民可以走出自己家的小小庭院，融汇到开放而生机勃勃的社区中，并运用更为深入的个性系统和其他人互动。”据悉，《模拟人生3》的发售日从2月推迟到了6月，制作组利用足够的时间进行了游戏的优化和本地化工作。

■《模拟人生3》网络功能公布，支持虚拟社区



《模拟人生3》游戏开始界面已经与网络社区联通

美国艺电在临近发售前公布了《模拟人生3》PC版和Mac版的网络社区功能。除了游戏中的初始的城镇外，在游戏上市之后，玩家还可透过《模拟人生3》官网下载第二座城镇——河景。TheSims3.com也可让玩家创造及分享自制影片、管理网络内容以及购买额外的游戏内容。其中最值得期待的是“创造电影”工具，开发组介绍说，这是为游戏增加的众多网络工具之一。在游戏中，玩家可以扮演导演和制作人的角色，轻松地决定他们想采用的摄影机角度并拍摄游戏影片，然后将这些影片丢上网与全世界的玩家一起分享。

游戏于6月2日上市后，TheSims3.com宣传网站将被游戏的社区官网完全取代。该网站不只能让玩家们彼此联系，还会鼓励玩家以创新的方式在游戏中发挥创意。该网站也将作为玩家之间分享和交流的门户，内建博客等功能。

■《极品飞车——变速》试玩版今夏推出

《极品飞车》系列的上一作《极品飞车——无间风云》并没有发布试玩版供玩家体验。艺电当时的说法是希望能把全部精力放在游戏本身的开发上，而不是另花时间再做一个Demo，但结果最终游戏发售后令人有些失望，这一度被认为是制作组想隐藏真实游戏性的举动。痛定思痛之后，艺电全力投入了《极品飞车——变速》等3款系列新作的开发，至少目前看起来一切很不错。

充满信心的开发团队也表示，将在今年夏天先行发布一个试玩版让玩家们尝鲜，体验一下新游戏在驾驶方面的改进。正式版游戏将在今年秋季面市。

月评

■是的，模拟人生！

《模拟人生》系列的销量确实非常惊人，在3代都快要发售的今天，《模拟人生》系列1、2代以及各种资料片和各种套装版本仍然时常占据着每周PC游戏销量统计前10或前20位中的多个席位，至少在北美如此。

从各方面的反应来看，《模拟人生3》延续了以往的制作风格，而且拥有充裕的制作时间和网络化功能，毫无疑问会取得更好的成绩。不过，《模拟人生》系列虽然在国内也有很多爱好者，但没有像在欧美那样获得巨大的成功。一些人认为，因为文化背景不同，游戏中的这些生活跟我们大多数人的距离都太远了，没有什么感觉。其实美国艺电在全球化的方面远比其他游戏公司成功，在中国大陆和台湾省都有分公司，出品的游戏也一般都包括繁体和简体中文在内的完善的多国语言支持。如果在游戏内容方面也能做到本土化，针对中国的文化和中国男女老幼的喜好而设计出有亲切感的内容，比如胡同和四合院什么的，开派对改成打麻将，结合网络的功能，让搬进高楼的人们可以在游戏中的四合院串门聊天，让中国的大爷大妈们都买一份消遣，那全球销量数字不得翻几番？

然而现实也是残酷的，《模拟人生3》在中文覆盖地区的销量决定了它的游戏架构，而它在中文玩家中吸引的主要是哪些对西方田园生活感兴趣的年轻人，这与它在北美地区的原始定位有着很大的不同。游戏如人生，从《模拟人生3》在两个地区的受众上也看到很多有趣的事。P


《模拟人生3》看起来能够轻易俘获原有的用户群


《极品飞车——变速》最新画面





在《模拟人生3》中，每隔一段时间，都会从屏幕左下方的愿望窗口看到模拟人的小愿望。如果我们选择承诺，那么模拟人的小愿望就会变成一个需要完成的目标。这个目标成功与否，将直接影响模拟人的情绪和状态

模拟人生3

预计发售日：2009年6月2日

■北京 奥杰

■我们将以“音乐家”为例，带你体验模拟人的一天。

EA已经展示了大量玩家可以创建的人物形象和可以穿着的服饰，包括吸血鬼装以及搞怪的“人皮面具”，等等。相信游戏发售后随着官方逐渐发布扩展包以及玩家DIY作品的大批量出现，《模拟人生3》将真正实现你百变千面的梦想


看起来并不强壮嘛

延期发售不仅为《模拟人生3》带来了更多精雕细琢的机会，也让EA有多时间展示新作的魅力。《模拟人生3》在GDC期间不仅发布了文字、图片资料，还拿出了一个真正的试玩版，玩家们有机会真实地初探游戏特性。

个性人生

我们都知道，《模拟人生3》为玩家提供了更为深入的角色发展系统，整个游戏围绕个人特性和生活目标来进行。在试玩版中，我们可以创建一个单身家庭，为模拟人选择一种个性特征，例如“艺术大师”个性，让模拟人擅长音乐和美术；“素食者”个性，让模拟人只吃素不吃肉。甚至还有“索取”的个性，让模拟人与他人交谈时，偶尔向他人索要金钱。

我们以音乐家为例，探索模拟人的人生。《模拟人生3》加强了角色外貌的选项内容，可以更自由地设定角色外表，由此我们可以为音乐家选择一个长发造型，相貌慵懒，但并非欠揍……而后，我们为模拟人选房子、买家具，着手寻找音乐相关的工作。

模拟人的一天

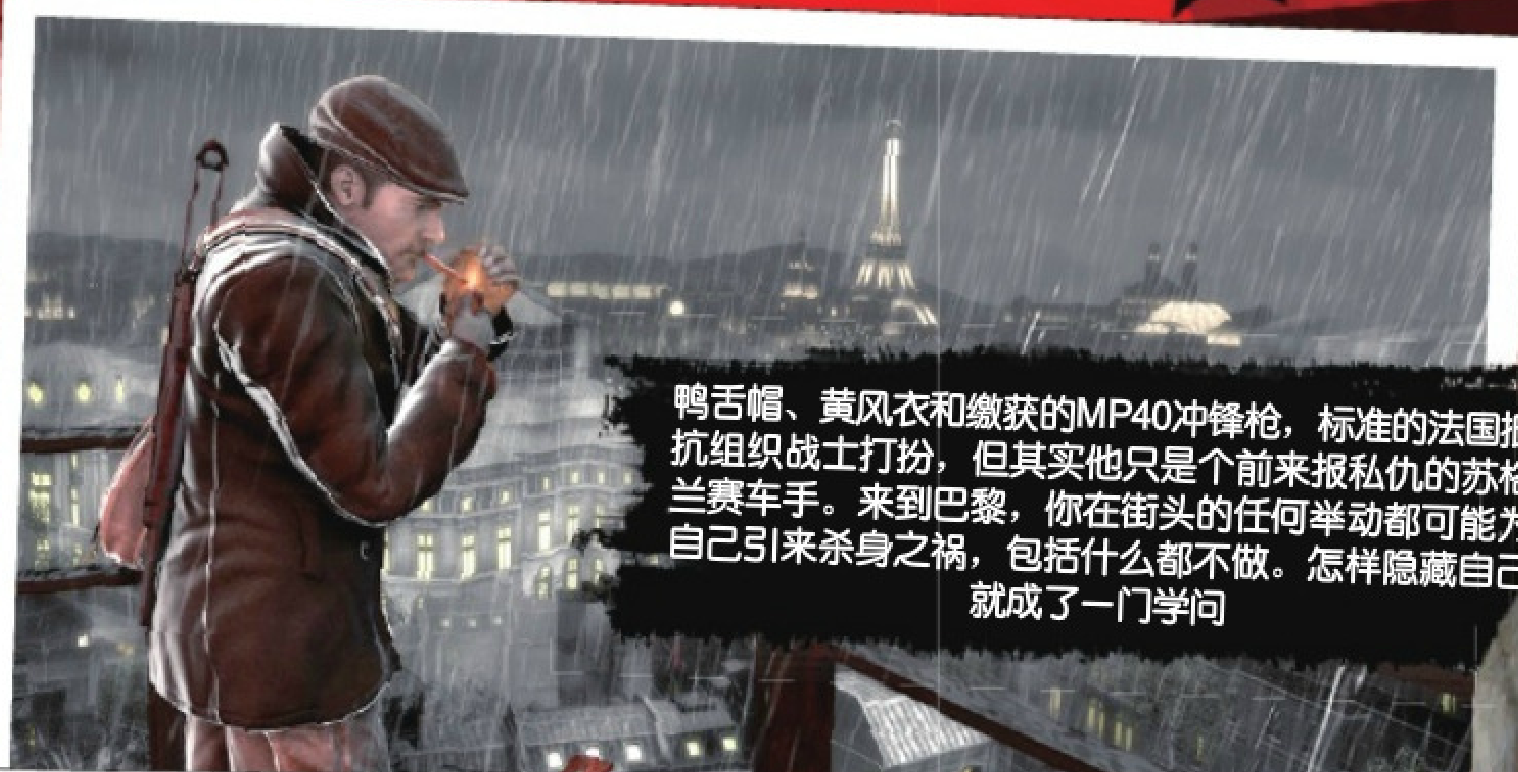
非常幸运，报纸上正好有音乐相关工作的招聘启示。拿到这份工作，通过游戏全新改进的工作系统来设定模拟人的日常工作行为，如“正常工作”“努力工作”以及“懒散工作”。在模拟人发展音乐之路的同时，我们还需要为他购买一些物品来锻炼创造力，比如电吉他、电脑、望远镜等，这些都是模拟人想要的东西。

工作时间在下午，我们可以利用上午的时间，让模拟人到图书馆看书。在《模拟人生3》中，每个角色都有一部手机，可以呼叫出租车带自己到任何想要去的地方。不过，来到图书馆，模拟人虽然借到了图书，却没兴趣看下去，只好让他到附近的城市公园散心，顺便找他人要点儿钱……公园里面闲人不少，模拟人找到的第一个家伙竟然也对音乐感兴趣；两个人谈得投机，后者慷慨解囊，愿意出钱帮助模拟人进行音乐事业，这可真是出乎意料的事情。

时间过得飞快，模拟人要去上班了。班车在楼下鸣笛，模拟人冲出房子，搭乘班车扬长而去。至于他的音乐事业发展如何，我们只有等到正式版推出时，才能找到答案了。P


哈，典型的模拟人幽默

英文名：The Sims 3　本刊译名：模拟人生3　制作：EA Redwood Shores
发行：Electronic Arts　类型：模拟经营　期待度：★★★★



鸭舌帽、黄风衣和缴获的MP40冲锋枪，标准的法国抵抗组织战士打扮，但其实他只是个前来报私仇的苏格兰赛车手。来到巴黎，你在街头的任何举动都可能为自己引来杀身之祸，包括什么都不做。怎样隐藏自己就成了一门学问



破坏者

预计发售日：未定

■江苏 防弹手柄

■血红的纳粹万字旗将见证又一次秘密杀戮……

整个世界由黑与白两种颜色构成，除此之外，只剩下纳粹万字旗的血红。这让人想到了什么？《辛德勒名单》？除此之外，还有由EA Pandemic制作的二战沙盘题材动作游戏《破坏者》。

改善的操作

也许GTA4中的警察有自动步枪，能调用直升机，但他们不会为揪出眼中盯而采用各种残酷手段，而这恰恰是纳粹最擅长做的事情。在《破坏者》所描绘的沦陷后的巴黎街头，玩家不会感受到任何的自由可言，你不可能像GTA4中的Niko那样，拿着一把手枪旁若无人的漫步，无法轻松的抢劫汽车，任何越轨的行为，都会遭到遍布街头的德军士兵以及秘密警察的射杀。玩家甚至无法在身上携带枪械，因为随时可能遇到临时哨卡的搜身检查，玩家只能用以日常生活用品组成的“要你命3000”系列装备来进行这场属于自己的战争。根据目前公布的两个关卡片段，主角所使用的枪械都是在任务现场找到的，任务成功后必须丢弃，因为带着它们走在大街上也是极不安全的。



任何任务的完成方式都有强攻和潜入两种

主角Sean是一名在巴黎生活的爱尔兰赛车手，除了驾驶能力以外，由于武器在使用上的限制，Sean还具有很多近身格斗技能。目前已经看到的，包括投技和连招攻击，我们还看到潜入状态下的Sean使用了许多一击死招式，包括割喉、扭断脖子。

媲美《刺客信条》？

以美女制作人和华丽外观为卖点，而事实证明除了这两个元素以外几乎什么都没留下的《刺客信条》，其实也具备一些前瞻性的设计，如攀爬设计，极大地拓展了城市空间。在《破坏者》中，成熟的掩护系统，使得以正面强攻方式完成任务成为可能，但你所面对的不是“自由城”的黑帮成员，而是训练有素、装备精良的纳粹士兵，其难度可以想象。另一种方式，就是制作组强调的利用攀爬建筑物来躲过德军的地面部队，然后以高空作业方式干掉目标，再迅速逃离现场，混入人群跑路，听上去很像《谍影重重》中杰森·伯恩的行动风格。



花花世界也是复仇的战场



强攻时看来主要采用肉搏战



你的任何举动的都可能招致怀疑

英文名：The Saboteur　本刊译名：破坏者　游戏类型：动作
制作：EA Pandemic　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★







法杖对决作为《混血王子》的重头戏，将会贯穿游戏始终。玩家经常会在游戏中遇到NPC的挑战，在战斗过程中玩家可以使用特殊攻击和防卫动作。NPC的AI会根据玩家所选择的游戏难度而改变，高难度下的NPC可是很难缠的哦。对决获胜可以解开一些高等级的强力法术，在对付Boss时会非常有用。玩家也可以在联网模式中与其他玩家一决高低

哈利·波特与“混血王子”

预计发售日：2009年6月

■湖北 彭婵

■在《哈利·波特与“混血王子”》中，玩家将返回霍格沃兹，度过充满麻烦的第六年。

在最新的“哈利·波特”游戏——《哈利·波特与“混血王子”》中，玩家将返回霍格沃兹学院，扮演主人公哈利度过充满麻烦的第六年。伏地魔在麻瓜和魔法世界更加横行，霍格沃兹不再是从前那个安全的避风港了——哈利怀疑危机已经潜入霍格沃兹内部，邓不利多校长则让哈利为未来与伏地魔的最终决战预作准备，他们师徒两人一起踏上了寻找打败伏地魔关键的旅程。

改善的操作

你将有机会参与紧张刺激的巫师决斗、在魔药学课堂上调制魔法药剂以及在魁地奇比赛中赢得胜利。顺便的，在这场寻找“混血王子”真实身份的旅程中，玩家甚至会卷入罗恩的爱情难题。



魁地奇比赛自然也是少不了的



施放魔法的那一瞬间

“哈利·波特”系列游戏的最大特色就是忠实于原著，不管是剧情还是游戏场景，都与书中所描绘的以及电影中所展现的别无二致，力求带给玩家最真实的带入感。然而上一代由于玩家无法自由控制游戏视角，所以临场感被大幅降低了。《混血王子》在这一点上作出了改进，玩家按住特定键就可以随时自由旋转视角，观察霍格沃兹学院的每一个角落。在本作中将会有4个时间段的变化，霍格沃兹学院的学生们在不同时间段里状态也不同。比如当太阳落山、学校下课时，他们会把制服卷起来，看起来很随意的样子。

收集与炼金

在《混血王子》中共有150个徽章等着玩家去收集。通常情况下，哈利施放一个简单的法术就可以得到它们。但有些在高处的徽章就需要较复杂的法术才能拿到了，比如用著名的“漂浮咒”。施放漂浮咒可以让一个物品浮空，然后再操纵它去击落高处的徽章——当然，这个法术在战斗中同样有效。集齐徽章可以得到许多奖励，比如解开各种游戏模式、新的可选人物、增加生命最大值，等等。

炼金也是《混血王子》中比较有趣的一个部分。在霍格伍兹学院中会有专门的炼金室，当玩家开始炼金时视角将会变成第一人称，屏幕的右方会显示炼金配方，玩家将所需的原料依次倒入锅中，然后按照提示或煽风点火或摇晃锅炉。每一个动作都有时间限制，超过时间则会失败。



《混血王子》预定于今年暑期与电影同步上市，包括PC版在内，它是一款名副其实的全平台游戏……

英文名：Harry Potter and the Half-Blood Prince　本刊译名：哈利·波特与“混血王子”
游戏类型：动作　制作：EA Bright Light　发行：Electronic Arts　期待度：★★★☆

头条新闻

■完美时空蓄势三年打造2D《梦幻诛仙》



北京完美时空近日正式公布了2009年新作——飞仙回合制2D作品《梦幻诛仙》。作为《诛仙》的姐妹产品，《梦幻诛仙》是完美时空旗下第一款2D回合制网游。

完美时空表示："买下'诛仙'版权后，除去《诛仙》外，从2006年起就在开发这款回合制的2D游戏，至今耗时3年，终于进入尾声。这款游戏使用了全新的EPARCH 2D引擎制作，在2D回合游戏中实现3D全粒子效果渲染画面，在动画、光影、粒子、特效到物理碰撞等效果上均有不俗表现。同时，《梦幻诛仙》提出'高度'概念，在2D引擎中实现了真实飞行。"

■《完美国际》推出新副本"战歌之城"



在《完美世界国际版》新资料片"精灵战歌"中，推出新副本"战歌之城"。副本中共设有5个Boss，分别为怪招"神拳"——怒煞将军·断川、双人组合——血罗王·英绝、黑暗的幽魂——龙愁将军·横山、"火眼金睛"——贪隼将军·赤牙、"巨石妖魔"——碎骨魔，同时新副本采用了全新的奖励模式——九宫阵。

■完美时空联合美奇即将推出《诛仙》系列扭蛋

完美时空正式与深圳美奇扭蛋基地达成合作协议，携手推出《诛仙》系列扭蛋产品，包括宠物、法宝等多个系列，此外，在实体扭蛋中还将附加《诛仙》中的各类虚拟物品。完美时空对此表示："在日本，扭蛋这种娱乐方式非常普及，这几年大陆地区也开始流行起来。也正鉴于此，完美时空决定与本土扭蛋品牌美奇合作，共同推出这一游戏周边，将在近期于全国多个城市同时上市。"



■完美携手康师傅3+2推《神鬼传奇》

继签约刘谦为形象代言人之后，近期完美时空又携手食品企业康师傅集团，在广东、海南等地共推《神鬼传奇》。从2009年4月20日至2009年6月10日，在广州、深圳、佛山、东莞、中山、珠海、海口等7个城市购买"康师傅3+2"系列饼干的消费者和玩家，都可获得由完美时空提供的《神鬼传奇》限量版"魔幻至尊卡"一张。玩家只需登录完美时空官方网站（www.wanmei.com），注册完美时空游戏账号，并在"VIP激活"选项中输入卡上的激活码即可激活该卡，可在游戏中获得虚拟物品和奖励。

月评

■《神鬼传奇》活动内容：

问答题：

1、《神鬼传奇》内容所涉及到的文化内容十分广阔，下面哪一个不在其中？

A、古代埃及法老传说

B、中国古代秦皇传说

C、北欧神话

D、古希腊战争

2、在《神鬼传奇》游戏中，以下哪部分装备不会产生动画效果？

A、肩甲 B、头盔

C、武器 D、饰品

3、包括《神鬼传奇》在内，完美时空目前共有多少款网络游戏与大家见面了？

A、5款 B、6款

C、7款 D、8款

参与方式：

请参加活动的读者将问题答案发送到邮箱：sgcqpm@wanmei.com，邮件题目注明"《大众软件》6月活动"，邮件内容附上你的个人资料（姓名、年龄、职业、地址、邮编等），当月月末我们将会从所有的邮件中抽取获奖玩家。奖品多多，更多惊喜等你拿。

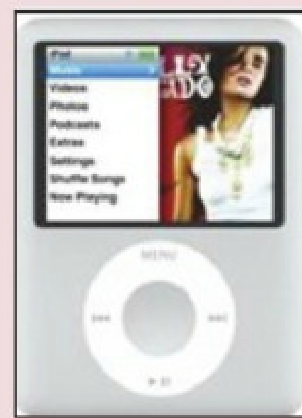
奖品设置：

完美特别大奖：1名 奖品 iPod nano

完美参与奖：20名 奖品30元完美一卡通

完美互动奖：30名 奖品 完美时空周边

完美幸运奖：30名 奖品 完美时空周边商城代金券







《完美国际》“慵懒”小羽灵养成计划

■北京 六月草

加点分析

由于初期经常要自己练级，为保险起见，我选择“平庸型加点”。这种加点方法以灵为主辅以体，一般选择“3灵+2体”或者“4灵+1体”的分配方式，力量随着装备的需求加。

优点：练级速度不快不慢，攻不高不低。不容易挂，操作易上手。

缺点：遇其他BT加点类型职业，有去无回。

补救方法：追求密纹多孔装备，用镶嵌宝石的方法弥补自身缺陷。

后来，随着团队配合的增多，各职业的分工越来越细，我的加点方式改为“主灵加点”，除必须武装装备需加的“力”之外，全部点数加到“灵”。

优点：攻高，加血量大。

缺点：贫血，练级时容易挂，下副本时对加血技能和走位要求高。

补救方法：此类羽灵，装备依赖性比较大，追求密纹多孔装备，装备打黄沉石，以及精练加生命上限，以补贫血不足。

关于技能

对于技能，我也是有选择性的学习，下面说一说我个人认为相对重要的技能和一些个人观点。

1.静心咒★★★★★

6级始学，51级满级。

"为目标施加一道符咒，使其在持续恢复大量生命值。"

此技能吟唱时间短，且有叠加效果，是单练必具技能，特别是后期羽灵群怪，这是一个绝佳技能。同时，下副本或PK也必备，建议随级学满。

2.醍醐灌顶★★★★★

9级始学，54级满级。

“一道神符在目标头顶形成光芒流下，迅速为其恢复一定量的生命值。”

此技能吟唱时间短，是最常用技能之一。无论是练级还是下副本或是PK，均是首选技能，建议随级学满。

3.海纳百川★★★★★

49级始学，85级满级。

“为目标施加一道神力之符，立刻为目标恢复大量生命值，并持续恢复目标一定生命值。”

此技能吟唱时间一般，缺点是费蓝多。不适合单练练级用，（组队练级还是需要的），后期下高级副本必备技能，后期建议5～6级。

4.玄净咒★★★★☆

29级始学，74级满级。

“去除目标身上所有的负面状态，耗元气。”

此技能前期因使用几率少，可学1级就够。后期建议学满。这技能高低不影响技能效果，差别是施放距离和吟唱冷却时间。

5.还魂咒★★★★★

19级始学，64级满级。

“在队友身上施加法术使其复生，减少其复活经验损失。”

此技能施放时回复本身真气。在组队时，如果有另一个羽毛复活队友，当这队友还没起来或正在起来时，你也可使用这技能回蓝。建议随等级学满。

6.坚甲符[增强物防]+聚神符[增强法防]+仙守符[回复生命真气]+灵助符[增强法攻]★★★★★

9级开始学坚甲符，56级学满灵助符。前期建议优先学习灵助符，然后是聚神符→仙守符→坚甲符。后期建议全满，利人也利已。

7.奇门护甲+真灵护体+天师借法+神兵利器★★★★★

第6点的升级版。唯一区别是施法时间效果多一倍。一级即为满级，建议学满。

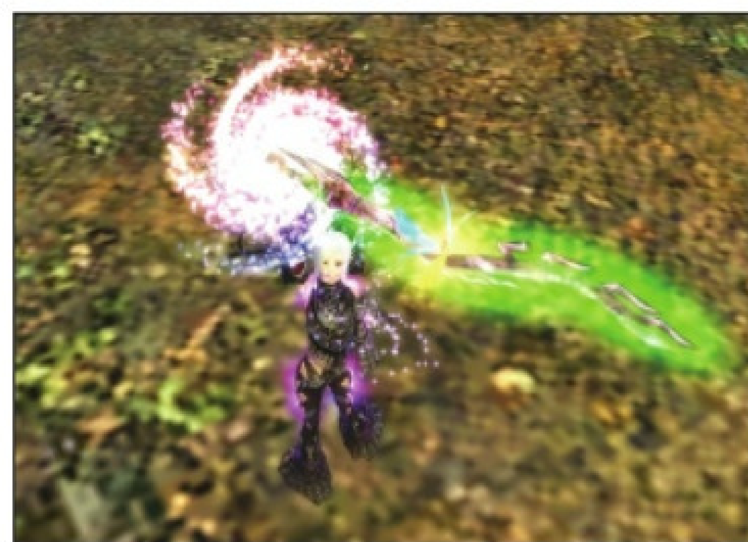
8.羽箭★★★★★

天生技能，45级学满。

“凝出精神之羽化为利箭，对敌人造成物理伤害。”



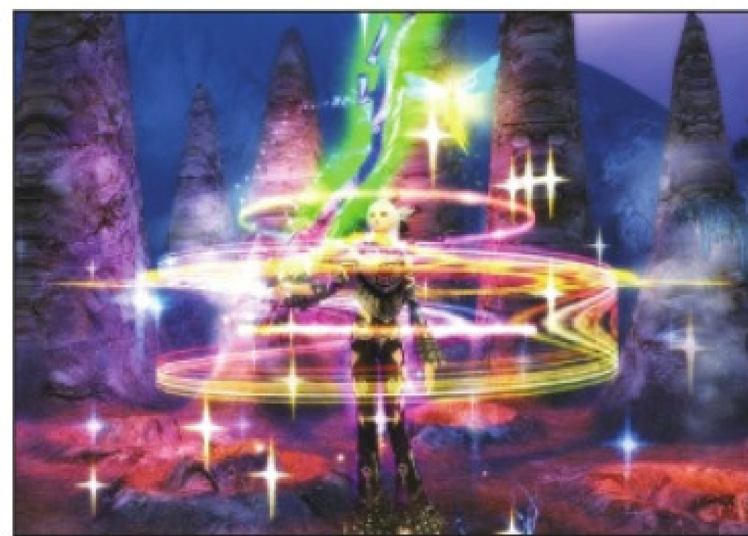
静心咒



醍醐灌顶



海纳百川



坚甲符

此技能前期作用巨大，吟唱时间一般。80级后因羽灵练级以群怪和组队练级为主，故作用一般。建议随级学满。

9.龙卷风★★★★★

3级始学，48级满级。

“唤出一阵旋风，对敌人造成金系伤害，并有机率使敌人减速。”

此技能作用巨大。吟唱时间短。无论是练级PK均是最好利器。建议随级学满。

10.羽刃★★★★★

23级始学，68级学满。

“双翼化作无数光刃，对目标及其周围敌人造成物理伤害。”

此技能前期作用不明显，使用几率少。但后期练级必备技能。建议前期1级，80级后满级。

11.雷链★★★★★

44级始学，80级满级。

“祭出一道雷符攻击敌人，对造成较大金系伤害。”

此技能作用巨大。前期和中期，单练必备技能。后期略显平凡。建议随级学满。

12.狂雷天威★★★★★★

59级始学，86级学满。

“用全身元气引下无数天雷，对目标及其周围造成极大金系伤害，并使其减速。”

此技能消耗真元。后期练级必备技能。建议随等级学满。一般此技能与《羽刃》配合使用群怪效果最佳。

13.羽盾★★★★★

9级始学，54级学满。

“集聚元气瞬间生成法术盾，用真气值抵消一部分受到的伤害。”

此技能前期作用不大，后期建议修满。城战、PK常用技能。能抵消物攻伤害，但不能抵消法攻伤害。

14.五行符+五体符+五音符+五色符★★★★

19级始学五行符，85级学满五色符。前期作用不大，后期“五行符、五体符”打某些Boss时间或用上，但用的机会很少。

15.极度乾坤+天地无极★★★★★

羽灵最具争议性的技能，未改前事非最多的技能。改后，有人认其是废技能，有人认为依然有用。本人倾向第二种看法，建议学满（满级也只是一级）。当然，新手在前期元神紧张时，可先不学这技能，高级后元神多建议学上。

16.金精通★★★★★

被动技能，作用巨大，建议学满，应随等级就学。

关于小精灵

资料片“精灵战歌”推出后，我们身边又多了一位助手——元素精灵。小精灵们可以帮助我们战斗，让我这个“懒MM”可以更加的偷懒了。精灵的选择上，个人觉得起始加体质的“太玄之灵”和加灵力的“太白之灵”都不错，看大家喜欢哪种了，我选的是白白的“太玄之灵”。

首选技能

1.“治愈”

“知己知彼百战不殆”，经过了我的认真考虑，我认为有了这个技能，我就可以在来不及切换人物的时候，自己给自己解除流血状态。对大家来说，是不是少流一次到两次的血，也是战斗中的一大幸事呢？

2.“神风之触”

解晕，这个就不必多说了吧。相对于能免晕的“明王咒”而言，我更喜欢这个技能。免晕，在城战或野战的时候，你根本不知道什么时候会给晕，所以与其主动的去免晕，还不如被晕之后解晕来得更为实用。

3.“绝对领域”和“神行真言”

这两个技能被列入首选技能的队伍中，相信会引起大家的共鸣吧？这两个技能不论是保命还是进攻的时候，都是很好用的技能，可以给自己或是周边的队友提供援助。

选修技能

1.“明王咒”

免疫眩晕，大家知道这代表了什么吗？这代表了12秒无敌的铜墙铁壁将不再仅仅是其他四个职业的专利，以后MM和法师也将可以这样使用了。

2.“紫血冰煞”

精灵的这个技能可以冻结目标，和昏迷不冲突。MM续睡眠，定身之后第三个控制技能。不管是配合还是自己逃命，都是很管用的。P



狂雷天威



极度乾坤



天地无极



地火术



彩虹祝福

《神鬼传奇》反败家特别行动

■红岸·TP专家

随着级别不断提升，《神鬼传奇》中需要花钱的地方越来越多，对于不能花费大量时间泡在游戏的玩家来讲，在资金方面开始有些紧张。笔者总结了一下经验教训（无非就是毁了几个小号的“惨痛经历”而已）得出结论：《神鬼传奇》中令人挠头的烧钱无底洞可提炼为六大方面，如果能够有计划的在这6点上注意开源节流，我们手中的钱还是足够花的。这里不论经商，只从纯玩的角度来谈，毕竟赚钱就是为了花，反正裹尸布上又没有口袋，只不过我们要把好钢用在刀刃上，坚决不做糊涂浪费的败家男女！

各种强化

之所以把各种强化放在第一位，就是为了祭奠我那最心爱的因破产而亡的刺客。想当年，咱也无忧无虑的踩着路边的小花、追着海底的气泡，为啥就一时头昏非要把个破15级的武器拿去强化呢？真是一头昏成千古恨了。所以对于装备强化，建议有3个：初期不强化，中期低强化，攒宝石强化后期套装。

坐骑强化一样让人体验大起大落，你是否也有多少个宝石砸下去，坐骑强化星等归零的时候？同样建议不要贪心以为自己运气好到可以一次强到底，如果强化石头不多，强化到+2就先凑合用吧。召唤兽强化是值得我们义无反顾投入的，但要首先选择一个天生丽质的宝宝（完美的），然后为它拍技能、强化，同样不要浪费石头在普通宝宝身上。去过彩虹谷你就知道你必须学会割舍。

宝石镶嵌

对于低级宝石，也不要随便镶嵌在低级装备上，因为你很快就会用不上它们。5个低级的无用宝石合成高1级宝石，这不仅省钱还有可能出好属性。

高级镶嵌宝石本身就很珍贵，所以镶嵌时要用100%镶嵌符，如果你只是满足于把它塞进装备的孔里那就到此完结了。如果你是追求那+10%效果的完美镶嵌，那么你可能还要付出更多代价，譬如宝石摘取符。因此沉溺于镶嵌也是一个非常败家的举动。

各种药水

据笔者观察，除了牧师几乎对药水无需要以外，即便是攻高血厚的战士骑士也消耗很多各类药水，更别提咱命苦的法师和刺客了，出门不带够肉和水果心里一点都没底啊！不过有办法：1.学习炼金术（科技系统）；2.找个牧师作同伴；3.多多问候邪恶的探险家。基本上以上3点能做到其中一二，就可以解决缺医少药问题了，也难怪现在通过科技系统做出来的“水果干”能卖到15万金一份的天价。

科技系统

说到科技系统，要好好揭揭它的老底，这个家伙看似给我们很诱人的果实，实则要吃掉我们很多钱！先不说生产系统制造任何一样东西都有费用、先不说我造出来橙色戒指还要买卷轴辨识，光是提升各种科技研发等级，就需要不少钱。因此，仅仅因为好玩就随便选择学习哪一类是最败家的表现，还是别总去点“遗忘”那个按钮吧！

讨伐卷轴

个人始终认为每天沉溺于刷讨伐卷轴的玩家也是一种败家，这里败掉的不仅是金币，还有时间与游戏的热情。

打开“神鬼大事纪”，可以做的任务如滔滔江水，哪一个任务不是既给钱又给经验的？有的甚至还给宝石药水。不要说“人不在，挂机”一类的话，人不在，可以放“生命之树”里，一天都不在，就关了电脑呗，不要浪费电嘛。

我觉得讨伐卷轴是给那些作任务的人顺便杀同一种怪凑连斩数准备的，而不是为了让玩家远离其他更互动、更好玩的内容而诞生的。

升级技能

每次看到升级技能所需花费的经验和金币时，我都要花好长时间分辨那串数字到底是多少钱。毋庸置疑升级技能是我们最不能抗拒的败家活动，明知要花费巨资，但这个无底洞却不能不跳，而且终身都要为升级技能而奋斗……房奴算什么？咱这技能奴不比他们惨啊！

六大败家无底洞中，有的可以巧应对，有的是无论如何逃不掉的，因而日常的积攒是必须的，多多关注元宝交易系统，把前期的金币换成元宝储值，会大有好处。

无论你是老人或是新手，只要你时刻提高自身对这六大无底洞的防备，就可以从容掌控自己的财政状况，在《神鬼传奇》中作个不愁吃不愁喝的小康玩家。P



考拉兄弟



这个雪人永远不会化



地主家也没有余粮了



死神也爱钱！

遗失的美好——《诛仙》绝版坐骑回顾

■北京 南宫雅岚

《诛仙》运营至今已满两周年，这两年间，游戏在不断地更新中日渐庞大，玩法更加的丰富多样，世界架构也更加的贴近原著。而坐骑，这个自游戏初始就伴随在玩家身边的好伙伴也在时间的推移中不断地完善自己的功能，它现在不但能够为主人增加移动速度与造型效果，更加可以增加主人的属性数值。把《诛仙》的所有坐骑囊括起来，就像一幕华丽的舞台剧，每个坐骑都是演员，演出属于自己的华丽过后便静悄悄的退场。但是这些演员却没有因为退场而消失在玩家的心中，相反，一些已经绝版的坐骑宛如遗失的美好般让很多玩家都想再度拥有。

遗失的独一无二——孤云白鹤、孔雀

孤云白鹤不单单是《诛仙》的首款悬空坐骑，更是至今唯一一个依靠2元宝的彩票才能抽到的坐骑。南瓜本人有幸花了8个彩票就中了一个，当时那个兴奋啊！心跳加速手心都冒汗了！尖尖的喙，长长的脖子与大大的翅膀相互辉映，浑然天成的完美搭配从容潇洒，让人想骑着它奔赴梦寐以求的仙境。虽然孤云白鹤身上没有华彩般的光晕处理，但是温雅得宜的气质有种淡定的美。当南瓜得到它时真的可以用爱不释手来形容。最有意思的是，南瓜骑着它在河阳城闲逛的时候有位玩家想用他的坐骑加钱跟我换，别说已经绑定的坐骑不能交易，就算是能交易我也不会换滴。看到世界上有玩家郁闷的喊花了好几百元宝还是抽不到，南瓜那小心情就更得意了！嘿嘿！

而孔雀的问世距离孤云白鹤足足有一年的时间，它可谓是一款人见人爱，花见花开的唯美坐骑。造型优美不说还是悬空的，并且个头还大，真是派头十足呢！一身翠绿色的羽毛光彩熠熠，巨大的尾羽闪烁着灿烂的金属光泽，羽翎上由紫、蓝、黄、红多种色彩构成的标志性眼状斑纹炫丽夺目！驾驭这样的坐骑，你将成为奇幻世界中最耀眼的存在！但是孔雀的上架时间真的是太短了，其实南瓜当时好想买一只，但是苦于当时手头拮据只好暂时等等，没想到这一等就再也等不到了……

遗失的妩媚柔情——灵狐、锦鳞

灵狐是《诛仙》第一款依靠彩票抽出来的坐骑，也可是说是《诛仙》华丽坐骑的里程碑。火红的身姿，柔情缠绵的三条长尾随风摇曳。璀璨闪烁的碧绿色眼眸楚楚动人，身上的精美图腾伴着五彩的光晕，让人为它的花容艳影而魂牵梦萦。那雍容华贵的高贵气质更是让人忍不住拥有它。尤记当初灵狐现身《诛仙》游戏世界的时候着实引起了一阵轰动，无论男女均被它那艳绝倾城的风情所折服。很多GG为了讨MM欢心，不惜花大价钱买回来赠送佳人，一时之间世界频道上叫卖抬价的声音不绝于耳，由此可见有钱的玩家可真是不少，颇有为伊人一掷千金的魄力。

一只水中的金鱼却游曳于陆地上的大街小巷之中，仿佛童话中的仙女的坐骑；一身华丽的红色鳞片在阳光下熠熠生辉，让人惊异的虚幻姿态赶走了我们混沌的睡意。

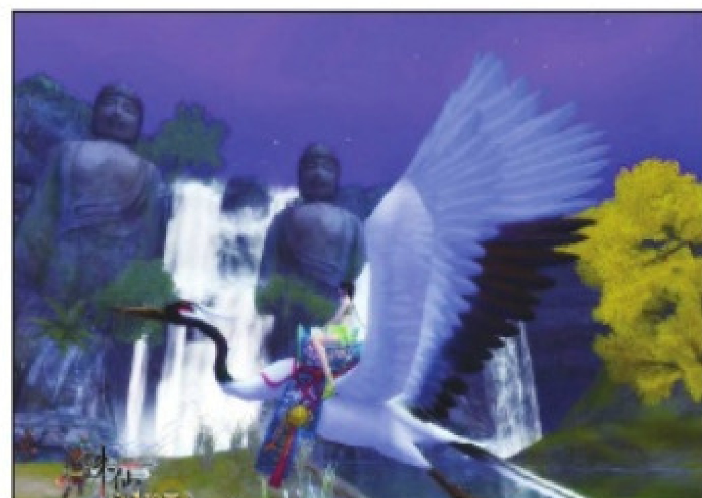
当这款绝美坐骑“锦鳞”首次出现在玩家眼前时，无不给人彻骨的惊叹。鱼，本是水中最灵动的生物，而锦鳞却能将水的柔美和清透带到陆地上来！锦鳞拖曳着巨大的红色尾鳍，在山林小路中穿行，为我们营造了一场浪漫的幻境！

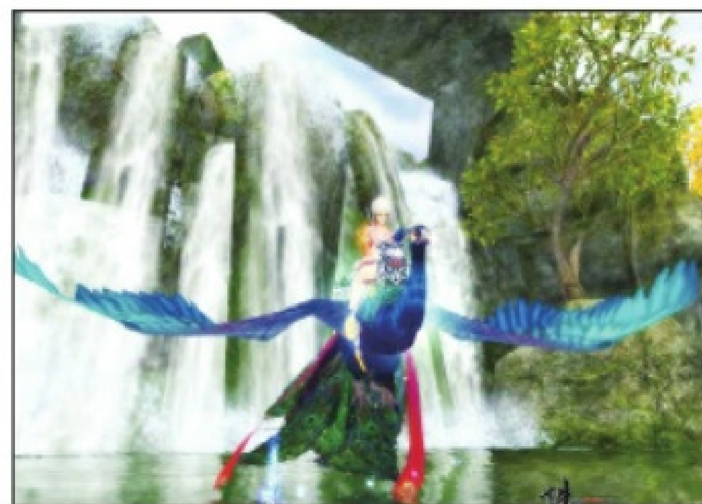
遗失的东方神秘——九色鹿、天禄兽、龙龟、仙狮

拥有最迷人身姿，最圣洁魔力的绝美坐骑！全身散发琉璃光彩的梦幻坐骑“九色鹿”，从童年在动画片中与它相识后，我们就了解到了它温柔善良、忠诚、正直的本性。它身披七彩霞衣，口衔千年灵芝，脚踏七色云彩，周身被鲜花包围，美丽的外表和同样美丽的内心让它成为了美眉们的最爱！它就像深秋林间的一缕微风，充满了乐观和包容。

九色鹿的出现让南瓜重温了初见灵狐时的心跳，那种爱不释手想永远珍藏的心情异常强烈，相信与南瓜有相同心情的MM不在少数。相比之前的灵狐，九色鹿的造型更加饱满，细节之处点缀的更加细致，尤其是那缠绕其身鲜红的玫瑰，让它成为婚礼坐骑的不二之选。

民俗色彩No.1天禄兽。说起天禄兽，也许许多人都不明白它到底是个什么东


孤云白鹤


孔雀


锦鳞


九色鹿


独角兽

西。其实，根据中国民俗记载，天禄就是貔貅。在南方，一般人是喜欢称这种瑞兽为“貔貅”，而在北方则依然称为“辟邪”。至于“天禄”则较为少人用以称这类瑞兽，有些人将它称为“怪兽”或“四不像”等。在佛教中，貔貅还被用为地藏菩萨的坐骑，但是被称为“谛听”。貔貅曾为古代两种氏族的图腾。史记还追述了一个故事：4000多年前，黄帝指挥驯养过虎豹、熊、罴、貔貅等猛兽的部落，在坂泉（河北涿鹿县）打败了另一个部落的首领蚩尤。因此被赐封为“天禄兽”即天赐福禄之意。

在中华民族源远流长的文明史中，有着内容特别丰富的民俗文化。在这些民俗传统文化中，有深受人们喜爱的能够驱灾避邪、招财纳福的五瑞兽：貔貅（天禄）、麒麟、狮子（仙狮）、龙龟、蟾蜍（金蟾）。而貔貅（天禄）则是排名首位。

《诛仙》中天禄兽通体绿色，背上拱起一圈盔甲护住主人。龙龟身上有造型奇特的图腾花纹，走起路来左摇右晃，憨态可掬的样子让人忍不住发笑。天禄兽和龙龟这两种坐骑在视觉效果上不是那么的养眼，且在造型上有些怪异，让许多MM望而却步，但是其自身蕴含的意义却是非凡的。骑上它们，说不定福禄也会降临其身哦！

中国自古代开始，在大型庆祝场合一定少不了舞狮表演。而《诛仙》中的仙狮在造型上来讲就很像舞狮中的狮子。通红的身体散发出金色光芒，比龙龟和天禄兽华丽耀眼许多，非常的喜庆。

遗失的王者气息——独角兽、霜狼、腾辉、水麒麟、火麒麟、怒虎

以下介绍到的这几款绝版坐骑都是男性玩家的心中最爱，尤其是那威武的雷电战骑——独角兽！漆黑的身躯、雪白的鬃毛，所到之处无不电闪雷鸣。幽暗的天地间只有它光芒耀眼，让人无法忽略，天生十足的王者气度显露无疑。在西方神话中，独角兽一直被誉为圣洁的神圣兽。在《诛仙》中，独角兽被融入了许多东方色彩。墨黑色的鳞片有如麒麟一般，白色的爪子和长长的白色胡须是中国龙的造型，长长的角有蓝色的闪电流动。马之忠，龙之威，鹿之灵，被《诛仙》中的独角兽完美的诠释出来。并且，自独角兽散发出的那种冷峻孤高的气息，颇有王者风范。让骑在它身上的人物也不免凛然威仪起来。无可厚非，独角兽是权利与威严的代言人。如果你是一个帮派的帮主，那么一定要拥有一只独角兽才算完美哦！

霜狼的身上散发出的淡淡凉气，就连呼吸也呼出了哈气，让人不禁联想到了冰天雪地中拉着雪橇奔跑在雪地上的雪橇犬。它们是那样的忠诚，那样的卖力，为了主人不顾一切奋勇向前。忠诚，是它们的座右铭。而霜狼退出人们的视野已经很久了，现在街道上也很难再看到它的身影。如果南瓜不提及，估计很多玩家已经把它遗忘。但其实，当它首次出现之时也是众多玩家的收藏的对象。只因停留在舞台的时间太短，让人记忆不深吧！

水麒麟和火麒麟在造型上基本一样，都承袭了中国神话中麒麟的造型设计，只不过一个火红耀眼一个清爽怡人。而腾辉就像是火焰般的独角兽，全身上下被锃亮的铠甲包裹，难以看出它的本来面目。只有炙热的火焰从铠甲中蹿腾而出，让人感受到了它的无限热忱！这三款坐骑的王者之风也是不可小觑的。

东青龙、西白虎、北玄武、南朱雀！白虎，古代神话中的西方之神，同时也象征着尊贵的战神和杀伐之神。所以千百年来，许多军队都以白虎为自己的图腾，用白虎旗、白虎像等来祈祷战神的庇佑！关于这个坐骑，在玩家中还是颇具争议的，因为最早推出的宣传画中，怒虎坐骑是全身银色盔甲的样子，而真正面世的时候却只有爪子上拥有盔甲。前者金属感十足，有大气的威风感，后者毛色淡雅柔美也不失威严。萝卜白菜各有所爱嘛。

遗失的“囧雷”双雄——御宅熊猫、毛驴

御宅熊猫是紧随动画片《功夫熊猫》问世的，虽然在造型上两者并不相似，但是那憨态可掬亦步亦趋的样子却如出一辙。而毛驴则是近期才下架的雷人宠物。这两款坐骑在造型设计上真可谓是独具匠心、奇葩一株。尤其是男性人物穿上威武的鬼厉装再骑上毛驴的感觉让人忍不住喷饭加喷血。其实游戏的目的就是开心，偶尔在朋友间骑上毛驴娱乐一下也未尝不是一件好事哦！

随着游戏的不断发展，坐骑的造型也越发的耀眼夺目，小小的回顾了一下这些已经绝版的坐骑，你是否发现回忆它们也勾起了你刚到《诛仙》时的一些封存的记忆？是谁当初与你一同驾驭它们奋勇杀敌？是谁在你生日之际把它们作为礼物赠送？而这些昔日的好友或情人现在还是否在你身边？游戏的生活有苦有甜有心酸，亦如现实生活一般，流逝掉的时间不能倒回，但我们依然想重温那美好的瞬间，在《诛仙》两周年之际，我们衷心希望这些遗失的美好再度回到身边……P


火麒麟


水麒麟


怒虎


御宅熊猫


毛驴

头条新闻

■《新卓越之剑》首届公会争霸赛开赛



首届卓越之剑跨服公会竞技，将在绝壁黄昏祭坛最多可达42vs42的顶级赛场上展开。

首先进行的是各服预选赛，预选赛将从有效报名公会里竞技产生各个服务器前三名公会，除获得精美奖品外，各个服务器第一、二名公会更能够代表全服参加跨服总决赛。之后进行全区13组服务器的跨服总决赛，最终产生全区全服的前三名王者公会，将获得最高荣誉和奖杯、点卡和道具等奖品。

此次活动，全区全服所有公会等级达到52级、会员人数不小于50的公会都可以由会长报名参加，报名时间截止后，经官方核实符合条件的公会即可入围各服预选赛。

■FIFA Online 2道具商城预览

《EA Sports FIFA Online 2》道具商城5月20日开饭，目前已经公布预览。在预览中，展示了目前游戏中的全部15种道具的名称、功能说明以及价格。道具包括：球员卡收集册、状态提升饮料、急救箱、蓝色球员卡包、幸运宝箱等等。



官方已于5月13日正式开放预充值，目前《EA Sports FIFA Online 2》支持实物卡、银行卡、支付宝、快钱等多种充值方式。同时，"充值豪礼相送金币进入囊中"的充值活动也同时展开。

■《九洲战记》推出盟战系统



网页游戏《九洲战记》于5月12日推出盟战系统。第一季群雄逐鹿第一场战斗在5月13日20：00准时开始。以后每周三、周六的晚20：00～21：00，都将是盟战时间。

"战盟"战是全区所有的战盟都可以参加的一场狩猎比赛，通过合理的布局和精妙的战术，根据阵型巧妙的安排各自的站位，在保证取胜的基础上尽量多的狩猎猎物，才能取得战盟战的最终胜利。

盟战前，所有战盟成员可以在"城墙——要塞"处点击派遣战车，可以查看战车和队员的派遣状态，知晓自己是否被派遣出战。盟战开始后，凡被盟主报名参加盟战的成员，在"城墙——要塞"处点击参加战盟战，即可开战。

■《王者世界》拼搏内测结束

《王者世界》拼搏内测于4月28日开启，5月12日提前结束，共进行了15天。本次内测的游戏数据在结束后将不予以保留，但内测客户端将可通过在线升级或补丁包升级，在今后的测试中继续使用，玩家无需卸载当前内测客户端。



月评

■九城押宝两明一暗

有关九城的新闻最近实在是太多了……褒贬各异，真假难辨。既然难辨，所以……我就不辩了，本着实事求是的态度，就板上钉钉的事情谈一谈。

丢掉《魔兽世界》，无异于砍了九城一条大腿，但九城绝对不会一直坐在轮椅之上。俗话说"瘦死的骆驼比马大"，何况现在还没瘦死，从九城最近在各媒体的广告投放力度上可以看出，九城没有倒下。

九城现在押宝两处，一是《FIFA Online 2》，一是《王者世界》。《FIFA Online 2》不必多说，FIFA的牌子立在这里，网游玩家和球迷的重合度也不算小。《王者世界》是款回合制游戏，这在韩游中并不常见，国内还在运营着的回合制游戏基本都是走"卡通、可爱"路线，透着一股"清新"味，而《王者世界》则是透着一股"史诗"味。我们不谈它的玩法，也不谈它是3D，仅仅从它给玩家的"第一眼印象"角度来看，它确实是不同的，比如画风人设、背景设定等等。但是不同不代表就是进步，能否被玩家接受，还要看测试之后的反响，目前只能说，这款作品在北美的战绩不错，在MMOSITE.COM和MMORPG.COM都曾折下桂冠。

除去这两宝外，九城还有一个暗招就是这阵闹得沸沸扬扬的"第二个世界"，与WoW仅差一字的WoF。虽然可以确定官网背景使用的图片是《战锤Online》，虽然通过《FIFA Online 2》九城和EA搭建起了"友谊"的桥梁，但这款游戏究竟什么真面目还没有人知道。

从战略层面看，除去这两明一暗的押宝外，如何抹去《魔兽世界》协议事件带来的负面效应也是九城目前急需解决的。P

• Most Anticipated • Highest Ranked

Atlantica Online 9.3 / 1251
Atlantica Online is a Fantasy PC-Game,which is developed by nDoors company ... More

Ranking Games	Score	Votes
2 Sword of the New World	8.5	578
3 Silkroad Online	8.5	1025
4 Ragnarok Online	8.5	822
5 Perfect World (MY)	8.5	484
6 MapleStory	8.5	944

MMOSITE中，《王者世界》依旧占据冠军宝座

FIFA Online 2 球员加点大有名堂

■上海 足球小子



有没有过由衷赞叹他的超绝体力？有没有过为他精湛的技艺大呼过瘾？没错，足球的魅力，除去这种运动本身那种不到最后一秒不知道结局的特性外，很大一部分要来自那些在绿茵场上迷人的球星。记得有个Nike的广告，以第一视角讲述了一个球员的足球生涯，从默默无闻到被球探发现，从一战成名再到被劲敌压制，在镜头里，有胜利后的不羁狂欢，有失败后的痛定思痛，唯一不变的，是那位球员对足球执着不变的追求和热爱，虽然我们可能无法亲身去体验这种球星生活，但那份对足球的热爱却是一样的，我想这也是足球游戏长盛不衰的原因所在。在以往的单机游戏里，我们可以一Show娴熟技巧，但对于球员这种个体的把握也只局限在手柄而已，而在FIFA Online 2中，还可以在球场之外“培育”出一个个你心目中的理想球员，类似RPG中的“加点”设定在FIFA Online 2中得以重现。当然，“战略”层面的思考肯定因人而异，不同位置的球员需要什么样的特质也没有定数，这里仅作一些基本讨论，只为免去诸位玩友走些弯路，如有异议也是势所难免，权当一次“纸上谈兵”，倒也不失乐趣。

守门员篇

守门员作为球队的最后一道防守铁闸，在比赛中的重要性毋庸置疑。但很多时候往往队伍的落败会让守门员的处境显得十分尴尬，甚至有些可怜，可以说守门员只有在不断失败中才能获得成长。在FIFA Online 2中，守门员的成长同样关键，随着游戏进程的不同，各种经验点的点数分配方式也会直接影响守门员在比赛中的发挥。

一、基础守门属性

守门 335

属性	数值
手控球	78
反应	91
鱼跃	81
位置感	85

出生日期	1978.6.10	国籍	意大
身高	188 cm	体重	86
惯用脚	右脚	擅长位置	守门

1.手控球

守门员手控球能力主要表现为应付对方攻门时，双手接球和手抛球进攻能力，可以说这是作为守门员的基本功。

2.反应

这个属性具体表现游戏中守门员是否会在第一时间针对对方角度刁钻的来球作出扑救判断，想要门将有上佳的表现，反应能力不可或缺。

3.鱼跃

鱼跃能力的高低决定了门将扑救时的范围。试想一名体形魁梧的守门员再配以高超的滞空鱼跃能力，谁还能轻易在他身上找到便宜。

4.位置感

位置感是守门员防守定位球时的关键，防守人墙加上门将的完美站位，可很好降低任意球的失球率。

二、辅助能力属性



1.稳定性

和其他位置球员一样，不时的分配经验能力点数给稳定属性，可以很好地保证守门员在比赛中的正常发挥。

2.速度

速度是足球运动的基础之一，守门员也不例外。打造你独有的门线狂人，在游戏中重现“伊基塔”的风采。

3.长传

守门员发动快速已经成为了现代足球的进攻发起方式之一，游戏中守门员长传组织可能会造成对手的回防不及，帮助队伍在反击中抢得先机。

关于以上守门员能力点数分配的推荐，是为了帮助玩家更好地熟悉球员在成长过程中某些技能属性的重要性。相信在你的脑海里，一定会有更好更能凸显守门员个性的能力点数分配方案，那就照着这个目标努力，让他真正成为球场上最关键的人物吧。

后卫篇

一个球队是一个完整的集体，队员就像一台机器的各个部件，只有各个部件运转正常，机器才能有效运转。只有每个位置的队员各负其责，不出差错，才能保证球队的正常发挥。

后卫分为中后卫和边后卫。中后卫的作用主要是防守，一支球队的防守的好坏很大程度上取决于两名中后卫的水平。边后卫的职责就多了，既需要参与边路的防守，又需要不时地参与进攻。一位好的边后卫能完全盘活球队的边路，是球队进攻必不可少的组成部分。

第一种——中后卫
例如内斯塔、特里等

中后卫当然首先要加防守的各项属性。中后卫需要具备强壮的身体，可以有效阻止对方前锋的速度，消耗其体力。所以，建议中后卫集中加身体和防守两大类，其他类需要注意的就是短传、长传、反应速度和一些控球能力。如果你喜欢，还可以给加一些远射，因为他们远射的机会也很多哦。

第二种——边后卫
例如卡洛斯、马尔蒂尼等

可以让你的边后卫和中后卫一样，也可以让你的边后卫和边锋一样。这要看你的进攻战术是全攻全守还是只依靠前场来完成。边后卫要着重加速度点数，要知道，他们每次面对的都是梅西和C罗这样拥有超高速奔跑能力的球员哦。防守的各项能力当然也需要加强，特别是铲抢能力。此外，边后卫还应该特别注意加强一下传中、长传的能力。

中场篇

中场球员在比赛中是非常重要的，他们既是组织进攻的发动机，也是防守突破的第一道防线。

中场球员分3种，边前卫、前腰和后腰。

第一种是最常见的——边前卫
例如梅西这种边路手术刀

边路球员和前锋球员比较类似，建议首先把速度加上去，其次是脚下技术（盘带、控球等）。另外，在边路也需要加强短传与长传的能力来丰富你的战术。善于突破的人也要有一个好身板，要不突破会相对困难一拉就倒。所以在前面的基础技术能力加强后，你也可以加一些身体属性的点数。



第二种是全面型中场——前腰
例如杰拉德、兰帕德、巴拉克等

前腰一般是进攻的核心，一般都是多面手，这种中场球员可谓是能攻善守。在加点方面，速度还是首先要强调的，尽量多加，具备速度的中场可以自如控制球和在防守回追时候迅速抢占防守的最佳位置。另外，前腰球员一定要具备远射能力，往往在你苦苦打不开局面的时候远射会让你突然找到自我，从而占据主动，所以射门力量、精度和远射也要加强。从组织角度上说，前腰球员还要多加短传能力，控球能力也需要加强。

第三种就是中路铁闸——后腰
例如维埃拉、法布雷加斯等

后腰则主要负责防守，是球队进攻的组织者，是一支球队的灵魂。后腰的能力值看上去很像后卫，一般都拥有强壮的身体和较高的防守能力，所



以这两大类建议多加点数。组织型的后腰一般要加长传、短传、传中的能力，这是前提，还需要加控球和远射的能力。如果是力量型中场，还需要加抢断、侵略性和身体方面的属性哦。另外，对于参与防守的后腰来说，速度也是很重要的。

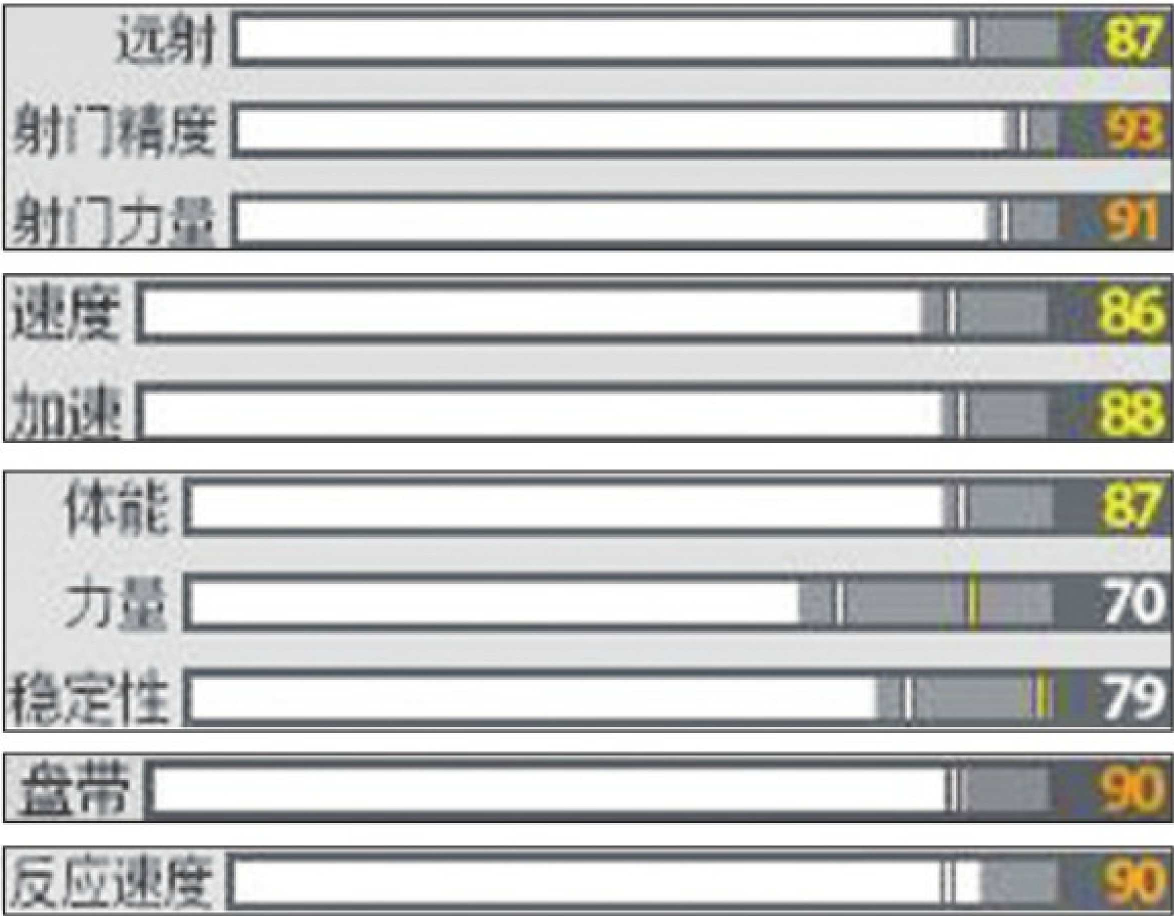


前锋篇

前锋是足球比赛中攻城拔寨的核心力量，一个名优秀的前锋可以帮助球队在关键时刻逆转局势。在FIFA Online 2中拥有几名心仪的高能力前锋相信是所有玩家的游戏目标。怎样来打造，如何将能力点数细化分配到前锋球员上，这些都需要你自己来决定。

是依据现实，还是独具匠心？让比分来证明你手中拥有的才是真正的“禁区之王”？希望我们的能力点数分配推荐能让你的游戏过程更加轻松。

前锋基础属性



以上这些能力属性不分先后，是我们推荐的前锋关键能力，这些能力可以较好的保证球员场上的发挥。当然究竟孰轻孰重，还得由你来定夺。

依据现实球员能力打造虚拟球星

有一种球员打造叫“克隆”。就拿大家熟知的范尼为例，他几乎具备了一名前锋应该具备所有能力和气质。他的身体，他的球感，他的机会把握，让进球看起来如此简单。按照现实球员依样画葫芦的做法，看起来效果也不错。



西班牙金童“劳尔”一直以来都以球场上飘逸的脚法和儒雅的气质深受球迷喜爱，有没有想过让他在游戏中变身锋线“野兽”？试想一下，让劳尔拥有90以上的身体对抗和头球能力再配上强悍的防守侵略性，比赛中该有多恐怖。个性化的球员打造还真不能少。

说了半天，其实只是一些个人的经验心得，可不是什么权威判定，而且，我相信在这款游戏里，也不会出现所谓权威，各有各的特点才有意思不是。毕竟这是一款足球游戏，而不是“砍了重练”。那么你会怎样来分配前锋能力点数呢？我们比赛中见！P


“王牌后腰”维埃拉



米兰旗帜马尔蒂尼

奔向王者的世界

■北京 枫依然

如果这时候你想问我什么是电脑？我想我会回答你那是一个遥远的传奇……

通往北非的大门

站在梅塞塔高原观望里斯本想必是最好的位置，看着这里坑坑洼洼的地势，我真恨不得退回杜罗河。要不是我手下的几位佣兵在那里裸浴大煞了风景，想必我也不愿离开那片美丽的平原，来到这个平均海拔800多米的高原上吹热带海风。

里斯本外幕归的行人影子都被夕阳拉的老长，大地变成了金黄色，而天边却是残阳如血。黯然失色的几片云彩还想拼命遮挡梅塞高原的肌肤，而就在海风继续缠绵吻别大地的时候，城上的卫兵已经敲响了关闭大门的警钟……

“头！我们今晚不入城吗？”我的佣兵队长凯力一边还在摆弄没有干的衣服，一边看着即将关闭的城门问我。

“我们还要赶路，在外边将就一夜就好了。”我说完就向帐篷走去。

“可是……”凯力的声音从发出到传到我耳朵里已经越来越小，我相信对于这个世界上为数不多的女性佣兵头目来说，我的存在是与他们生活沟通上的一大障碍。本身如果一切太平我是会选择在高原之下的里斯本休息的，然而谁让他们8个大男人在杜罗河那全裸洗浴，坏了我一路进入葡萄牙地区的整个心情。

我相信我是理性的，但出于女性的感性，我又会变得很知性。来到葡萄牙是我挑战自己冒险之旅的关键一站，通过里斯本一路向东南挺进不远就可以坐船到达北非。那里有无数的谜团等待我去解答，因此本身希望在葡萄牙舒缓一下心情，但却被这几个混小子破坏了雅兴。现在的我反而紧张了起来，想到北非那边的众多神秘区域，我不免有些担心。

“头！你在想什么？”这次说话的卡特，他是我团队中的一名火炮手，与近身功夫强大的凯力相比，他是我团队中最关键的一位远程火力大师，不过他为人到是很容易冷静，相信这与我总把他安排到战阵最后一排的“舒适”有一定关系吧。

“明天就要去巴格达了，不知道经过北非沙漠是否能够顺利。”我看着天空的星星，海风还没有停的意思。

“不用担心，现在是春季，把握好时间带够饮用水足够在路上使用。”

“你去检查下大家都将水袋装满了吗？明天一早我们就出发。”

“放心吧，都看过了。”卡特一手丢过一只备用水袋，我刚喝了一口他就说到：“在杜罗河洗澡后我们就打满了水。”我一边转过身去擦嘴一般心中暗骂这帮可恶的男人……

时间已经不早了，8个男人的鼾声已经压过了海浪拍击海岸崖壁的声音，今天行路一整天，栓在一帮树里前的马匹都已经站着进入了梦乡。我却越来越清醒，可能是出于一种新挑战的压力，也可能是对曾经拥有过的生活从新回味一番。我不知道自己是否已经睡着了，但脑海中如同播放电影一般，为我一路重拨这3年来的一景一幕……

我的东北亚处女行

到现在我还不能确定是否是在梦里看到的蕾丝，不论是真是假，她通过意志为我传达了有关亚特兰蒂斯的很多秘密。不过我答应她们三姐妹的请求并非是为了成为她们的主人，因为我觉得遇到这种事情不是靠运气，而是因为我自身就拥有一定的责任。我的身体里可能还流淌着亚特兰蒂斯文明的血液，因此揭开这个世界目前的混乱之迷，是我的一个目标。

我的天赋使自己快速掌握了三姐妹教导的各项技能，我懂得了基本的战斗方式，也明白了闯荡世界需要找寻伙伴。凯力是三兄弟中的老大，他和自己的两个弟弟都是我离开三姐妹历练之地时就选好的佣兵。在这个世界中依靠三名长枪佣兵浪迹天涯的人还真不少，好在我选择的是三兄弟，


懂得古董鉴赏的NPC霍华德


攻击Boss时的紧张情景


海盗全部冰封效果不错吧


和玩家对抗自己的个人团队

这从战斗中就可以看出他们的心照不宣。

第一项任务就是解决东北亚的问题，亚特兰蒂斯时期的一项威力极大的装置为黑暗的力量启动，它影响了中国、韩国、日本这三个主要亚洲国家，我的任务就是解开迷团找出元凶还这里一个清净。第一站釜山对我来说没有太大的难度，这里的接引者们给予的任务也相对简单，那时候感觉有点多余，不过现在我能肯定，如今我坚强团队的战力正是从那些看似简单的撕杀中累积起来的。

那个时候对于我和凯力三兄弟来说都可谓是一次快活的探险，因为你脑中只需考虑所谓的除暴安良，不用考虑生活中的任何事情。这里的大姐朱慧几乎在每次出发前都会给足我的团队所有所需要的内容，我甚至感觉她是在培养提拔我。整个韩国地区让我最惊心动魄的一次就是挑战佩莉的战斗了，那个时候我已经拥有了10阶的等级，出于对凯力三兄弟能力的肯定，我再次招募了一名长枪兵，他叫金元勋，是一位土生土长的韩国级长枪战士。

整个战斗用时并不是很多，朱慧告诉我挑战这位受到控制的夕日精灵需要起码拥有10级以上的能力，好在在大姐的照顾下我已经达到了13级，这个级别水平上把握攻击方式还是可以稳妥取胜的。那场战斗我第一次察觉到了配合的重要性，凯力三兄弟面对佩莉身前的诸多卫兵毫不畏惧，3次“闪电之枪”直攻佩莉前位，并因此迅速为我们打开了直攻佩莉的通道。那时我明白，在面对这种帮手众多的邪恶头领时，擒贼先擒王的方式会很管用。

杀死佩莉后伴随胜利的荣耀，我也获得了一个难得的宝物。它是我开始探索以来第一个值得骄傲的奖励，那就是可以召唤海盗战士的封印球。如今这位海盗柏德是我整个团队中最彪悍却又言语最少的一位，不过那时候我尽管得到了召唤球却无法开启，因为作为海盗对自己跟随的主人都要求比较严格，如果没有20级的身段相信是很难说服他们这一类人的。

我是一个比较听话的姑娘，但当我觉得自己明白一些事情的规律时，也会变得很自我。可能这就是我有时太知性的缺点，记得为了让自己修炼的更快，我没有第一时间从朱慧那里通过介绍信去找中国幽州的司马迁，而是直接半路与大家一起转战到了龙宫，记得为了能够突破16级进入龙宫的限制，我在15级时为了求得速成而直接攻击了这一区域附近的19级生物，好在凯力他们几个和我一样都将这些别人眼里的野怪当做了头领去对待，一轮下来也确实收获不小，并拥有了进入龙宫的资格。

接下来的生活几乎全部在龙宫里度过，我在整个东北亚地区的修炼数这里消耗的时间最多。很多和我一样的探索者都在幽州忙碌的解决问题，我却在这里一直修炼到了近25级才离开。当然20级的时候我也迫不及待的让柏德加入了自己的队伍，在这里他与我们一起提升相当快，而我对他当时展现在我们面前的“冰封之刃”技能相当佩服，很多时候都是他缓解了怪物们进攻的频率。

最后事实证明了我的明智，因为拥有这个修炼级数后在幽州、松江等地都很吃得开，而且就连当时很多冒险者比较棘手的黄河遗迹迷宫都被我们一行人简单的化解了问题。记的那时候凯力三兄弟已经在叫嚣着去挑战吴哥窟的妖魔了，不过那里是连接东南亚印度的主要通道，而要去那里也将意味着会面对更高的挑战……

一阵劲风划过，我警觉的睁开了眼睛，是卡尔突然出现在了我身边。他并不是我的佣兵，而是与我一样的探险队领袖。在到达梅德高原前我们有过很多次合作，而这次的不请自来还让我一时摸不清头脑。

“你想自己一个人去北非吗？不如算我一个。”卡尔根本没有给我回答的时间，就径直走到帐篷里躺下了。

“你怎么不在我到达目的地后再使用瞬间移动？”我一边看着帐篷外他的8名手下整理装备，一边问道：“你能力多的没处使了吗？”

“反正闲着也是闲着，关键是我刚刚学习了亚门长枪的做法，你的70级长枪手这么多，我要是等你到达目的地又怎么来的急造出来呢？”卡尔说着已经转过身去睡下了，这位睡觉如风般的男人在我的生活中有着非同小可的影响，当然这并不是影响我的感情，而是影响了我努力赚钱的欲望。看着睡去的他我再次感觉到了一丝睡意，如果要我给他一个评价的话，他应该算是我独立生活上的导师……


柬埔寨的吴哥窟前


近身看是不是很像两名刺客？


进入遗迹后的留念


快看！那是英国的史前巨石阵遗迹

亦师亦友的探险同伴

认识卡尔是我带领佣兵们转战吴哥窟后的事情，那时候逐渐了解到25级后的最佳修炼场所，因此我带领大家由江夏一路西行，挺进到了东南亚地区。这里的环境比之前要恶劣许多，除了怪物们的攻击更加凌厉外，就连一向照顾我的任务领取人都变了态度。在这里，你为他们办事已经成了纯粹的奖励机制，除了自己应得的报酬外，你很少获得他们提供的额外奖赏。那个时候整个团队加上自己已经6人，并且我发现想要养活5个男人真的很难。

卡尔是在我和伙伴们渡过湄公河进入金边区域后认识的，那时候他被几只受到魔性控制的乌龟堵住了去路。那是我第一次在冒险中与其他探险者的团队合作，这让我懂得合作不仅效率更高，而且还能锻炼很多有利于实战的经验。从那以后卡尔和我带领着自己的团队几乎形影不离，一直到影子迷宫之前，我们都配合的相当默契。

作为一名亚特兰蒂斯的后裔，在卡尔的指导下我发现了很多奇妙的内容。比如我之前只是用能量来恢复自己成员的气血，而在他的指导下我懂了利用能量在两个城市之间远距离瞬移。卡尔还教会我用能量传授彼此知识，共享之后的怪物信息更成为了我如今的经验基础。那时候我的佣兵们很羡慕卡尔的手下，因为它们各个都拥有合适的装备，这在我这里是很难遇到的。

那时候卡尔针对这个情况传授了我经商之道，并且他告诉我，如果你没有一个合理的商业头脑，越到后期你会越发现难以维持佣兵们的开销。在龙宫修炼时积攒下了很多的龙宫装备箱子，卡尔说只要开出自己和佣兵们够用的装备和武器就可以，不要全开。他指导我把剩下的箱子在城市的市场中卖掉，毕竟过了金边就要开始进入吴哥窟了，这里会有25级的装备箱子等待我去发觉。还记得第一次卖龙宫箱子收入了几十万，这几乎是我开始冒险之旅时见过最多的钱。我和自己的佣兵们都很高兴，他们也如小孩子一般喊着让我购买了很多成长药水，来为他们增加自己的身体强度。

从那之后我拥有了一个经商的指导大师，在卡尔的指导下，我已经掌握了全面的赚钱法门。初来乍道的冒险者如果实在缺钱可以在龙宫修炼中收集不少的灰色结晶，这是为佣兵们转职时的必备能量石，如果在龙宫修炼近10级的话，想必也会积攒几百颗。不过多数情况下是不应该出售这种价值物品的，好在那时卡尔还让我看的更远一些，那就是多种方式。

从东南亚的探险开始，我们在配合的情况下也拥有了更快的提升。到达35级的时候已经可以到达孟买附近了，这里的骆驼喜欢收集柠檬，这可是市场上一件比较抢手的货物。那时候为了收集足够的柠檬我和卡尔带领自己的佣兵们每天在这里屠杀骆驼，现在想想那些经历轻松又快乐，而且还有钱赚。

终于有一天，我感觉到自己与卡尔的差距。他与我不同，可能因为男性的原因，他会在冒险中依然去关注很多额外的事情。比如最近哪些大师走访到了附近，拥有什么样的技术等。卡尔告诉我这是提升收入的一个好方法，因为只要技术在手，到哪都能混口饭吃。不过到如今我都觉得我们彼此是最大的受益者，因为仿佛记忆中的生产物品全部相互供应了我两人之间的佣兵，鲜有出售过。

为了满足我4名长枪佣兵的需求，卡尔学习了长枪制作。我则学习的是一些文具的制造，尽管这卡似对冒险的人来说没有多大的作用。不过在这个世界里生活真的很让人充满激情，因为各类名匠都是以探险者的身份出现的，还记得以前在摩亨佐达罗墓地前遇到的一位冒险家，他居然有着高超的火炮制作技术。那时真想为卡特买门好火炮，可惜等级太高我又缺钱……

“喂，死丫头！”卡尔用手轻拍我的脸颊说道：“叫起你的佣兵，我会在巴格达等你。”

我还没有完全苏醒，甚至更多的思绪还是回忆卡尔以前教我如何赚钱。不过雷厉风行一直是他的最大“缺点”，还没等我开口问是什么意思，卡尔就丢下一句：“瞬移前给我来封信”后便消失在我面前……

整备，面对新的征程

“大家起床了！”我走出帐篷高声喊到，东方实际上刚刚出现鱼肚白……



漫步在中国的万里长城



美丽的荷兰风车在路边应接不暇



摩亨佐达罗遗迹外的豹子



墨尔本外的居民们看来喜欢热气球活动

“头，你又见到卡尔大哥了吧！”凯力一边用脚踢打着几位睡着的兄弟，一边抹着脸说：“每当卡尔大哥出现你都会很精神哦。”

“少废话，都马上准备，咱们一会通过瞬移咒文书前去巴格达，那时候可能卡尔要直接作战，别没时间准备”说话间我再次进入了帐篷，开始收拾自己的行囊。

大家逐渐都站起了身，这种“怠慢”我已经习惯，因为面对新的挑战前我不想给予他们过多的压力。卡特擦起了火炮，并和一边的几位兄弟聊起了天，让我没想到的是一向少言寡语的柏德冷不丁冒出一句：“要是卡尔大哥和我们一起洗澡，头的心情会好很多……”

我突然想冲出去喊一声，我与卡尔一起洗澡的机会要比你们多很多，但转念一想似乎又没有在这个世界发生过……我努力克制自己不要去想一些与探险无关的事情，因为我现在需要理清头脑，做好战斗前的团队准备。

如果你是一个人，那么在这个世界中探险自然可以忽略很多的事情。因为你需要照顾整个团队的安慰，因此每一个人如果出现意外都会带来难以想象的后果。我的团队中没有卡尔的巫女佣兵，他的团队里几乎从弓箭手、巫女、训兽师等全部清一色的是女性，不过只要你把握得当，每种搭配都有自己独特的用途，我的团队便是以战斗力著称的。

战力是衡量一个团队攻击强度的标准，但并不代表它会平均属于你团队中的每一位成员。由于加入时间的前后有差距，团队的成员在个人能力上也有不同。凯力三兄弟在我的队伍中是等级最高的长枪手，新加入的金元勋尽管很努力的在追赶他们的水平，但也稍微差下几级。海盗柏德天生皮糙肉厚，尽管等级最低，但论体制和攻击力却高过我们所有人，而且他的“冰冻之斧”技能经常拯救我们全队，因此拥有一个准确的判断和良好的战略安排，会加大你冒险时的胜利基数。

我的团队最害怕碰到飞行怪物，尽管近战职业可以无视飞在半空中的怪物直接攻击后方敌人，但如果对手全部是飞行怪物的话，我就不得不让大家消耗魔力来使用技能攻击。但战斗中一般需要两到三回合才可以使用技能，这种无奈让我必须有卡尔这样的一个伙伴，因为它的远程攻击和魔法攻击佣兵较多，这样搭配起来可以更加有安全感。

排兵布阵是每次对阵前需要考虑的重点，我在漫长的探险过程中，也经历了大小数千次的战斗。其中有十几次都是与实力悬殊的怪物首领们战斗，这让我更加清楚的看清了阵型的重要。比如面对首领强悍的怪物，你要将自己高防佣兵放到最前方，而所有攻击力都要进攻最中心位置，力求第一时间消灭保护怪物头领前的那些怪物。如果你没有阵型概念的话，随意的厮杀会加大主怪的出手几率，它的攻击可比一般的喽罗高出很多，这时候当你回过神来可能已经无力回天了。

我自己是一名火枪手，也许是杀戮的残酷，我在探险之前就最害怕近身肉搏。火枪成了我远程攻击敌人的主要方式，也正是这个原因我总站在最后一排，而让火炮手卡特站在我的旁边。我想到现在我还有几位佣兵没有介绍过，他们刚刚加入我的团队不久，因此在排兵布阵之外很少被我提及。

除了凯力三兄弟和金元勋是长枪佣兵外，卡特是火炮手，柏德是海盗，我是火枪手，另外两位就是卡尔一直鼓动我招募的僧侣善源与狙击手耶尼切里。僧侣可以为自己的团队增加保护状态，让你免遭对手的负面法术影响，而耶尼切里到现在都如同我团队中的贵族，因为招募他时还多亏了卡尔支援我的50枚昂贵龙之结晶。考虑到北非的需要，我让刚加入团队不久的善源与耶尼切里和我站在最后我一排，为了保护他们，我让柏德站在了中间，然后让火炮卡特站在了我的前面。这时候凯力三兄弟还是最前排的头阵，而金元勋尽管能力稍差，但配合海盗柏德足够保护后边的人了。

思考好了这些战术后，我总算松了一口气。走出帐篷看着大家都已经整装待发，我的心情也好了许多。实际上在这个世界探险的过程中，只要你学会生活，学会照顾同伴，掌握了战法和了解了佣兵们的特性后就很容易生存。这时候卡尔发来了信笺，告诉我他已经到达了巴格达，我拿出咒文书走到团队中心，吟唱咒语开始了自己心的旅途……

“喂！醒醒。”老公突然出现在我的面前，他说道：“以后不要玩《王者世界》玩的在电脑前睡着好不好？”

“好的……”我有点羞涩，不过立刻恢复了精神：“我已经睡够了，老公我们一起游戏吧？”随着老公一声回应，我停留在巴格达的角色旁边出现了一个熟悉的身影，系统显示你的好友卡尔已经上线……P


前方就是宏伟的巴格达


是不是有一览众山小的感觉


通往英格兰岛的地下隧道



无限制联赛的对战等级

头条新闻

■《梦想世界》寻梦记



《梦想世界》推出了全新主题活动“寻梦记”，金山多益表示：“这个活动的宗旨就是为玩家提供精彩和有趣的游戏体验，让大家在游戏里实现自己的各种梦想。”

本次寻梦旅程，由“夺宝闹天界”拉开序幕。活动要求：人物等级≥30级，队伍人数≥3人。活动NPC：明月镇礼宾使者（114,94）。一直希望上天界游览的玩家，愿望终于得以实现，在“夺宝闹天界”的“天空之旅”活动期间，可以在充满异国情调的天空要塞、鸟语花香的初云平原尽情游览，更能挑战比神天兵更强大的五大天兵神将，同时商城开放5折购物。紧接“夺宝闹天界”推出的是寻梦旅程第二步“情动初夏”，这是一波主打“感情”的戏码，分为“初夏恋之梦”和“初夏谊之光”两个主要部分，分别以“邂逅→相恋→结婚→家园→子女”和“相识→结拜→帮派→冒险→天选”两条主线贯穿。根据官方网站显示，除去“夺宝闹天界”和“情动初夏”外，还有另外未四大未揭晓内容，共同组成“寻梦记”。

■《梦想世界》新手老兵优惠持续火爆



自《梦想世界》推出“新兵突击，老兵回归”活动以来，大家对新手老兵优惠的追捧热情有增无减，人气度持续上升。

为了让新手更轻松地游戏，“新手优惠大礼包”作为礼物赠送给所有新手玩家，包内有着各种实用道具，给新手玩家的冒险历程提供了极大的方便；使用包内赠送的经验心得书、宠物装备、招式领悟等物品，新手玩家还能够迅速提高自身战力，轻松度过新手阶段。而幸运转转符、召唤兽装饰等物品，则让新手玩家轻松体验更多游戏玩法。得到礼包的强力支持，不少新手玩家的级数已经高速上升至中等水平。

除了“新手优惠大礼包”外，同时推出的“老兵优惠大礼包”也得到了老玩家的青睐。聚元金丹、吉光之羽等物品大大方便了老玩家实行提升功力、拿取高等物品的愿望，海量的经验补偿更是让老玩家迅速弥补了游戏时间所造成的差距，回归后立刻可以体验高端内容。

■《逍遥传说》升级礼包



近期，《逍遥传说》每周维护，除了大大小小的更新和调整外，每次都能大家带来一些惊喜，备受欢迎的“升级礼包”就是其中之一。

即使是初出茅庐的新人，只要5级就能开启礼包，里面赠送的物品还能让玩家更快地升级。以后每到10级、20级、30级……一直到90级，都可以打开升级礼包，免费获得游戏币、修炼经验等礼物。

月评

■多益的“活动”营销

几乎每家网游运营商都会做线上活动，也正是因为已经变成一种传统，所以显得越来越没有新意，本应是一个锦上添花的东西，现在却有点走了味道，为了活动而活动，还不如不做不是？金山多益在“活动”这一层面着实下了不少心思，如果说升级包、老兵回馈这类活动算作日常，那“寻梦记”则能窥到一点多益线上活动的小心思。

首先是包装，不要小看包装，在娱乐行业，包装是门很重要的学科。“寻梦记”从官网来看分为6个部分，可以保证活动的延续性，第一个内容“夺宝闹天界”是从游戏角色成长入手，新地图、新装备，同时辅以商城的优惠，首先抓住玩家眼球，很多数据也表明，这类活动是最受玩家欢迎的。第二部分“情动初夏”从武转文，大肆上演一部“感情”戏，将爱钱、友情一网打尽，培养用户忠诚度，这也是现在年轻玩家非常喜欢在游戏里进行的交互之一。

而接下来的4个部分虽然现在还未可知，但如果按照前两个部分的持续时间粗算下来，整个“寻梦记”是会持续一段时间的，而不是类似充值双倍经验、1小时竞猜等一锤子买卖，使得整个活动拥有了完整的“立体感”。

线上活动就好像放做菜放作料，先确定是个什么菜，才能决定用什么作料，而这作料少了无味，多了走味，需得恰到好处放能配合原料，让食客胃口大开。

当然正如上面所说，线上活动是个锦上添花的东西，虽然不能从根本上左右一款游戏命脉，但却能侧面看出运营商的“软件”能力和营运态度。



“寻梦记”目前看来分为6个部分

《梦想世界》各派精修招式推荐

■广州 阘阘

《梦想世界》招式精修是天选之战资料片中一个非常重要的内容，通过花费经验、抵用金等等，换取精修点，让我们平时使用的招式获得更强大的威力以及更好的效果，在战斗中可以发挥出更大的作用。虽然每个流派都有8个招式可以进行精修，但是目前可以获得的精修点仅仅是全部修满的一半，所以必然要放弃其中一部分招式。而且，获得全部20个精修点需要的经验有两亿之多，这又是一个漫长的路程。对于大众玩家来说，选择一个自己最需要的招式，进行精修，才是最为理想的。

一般说来，一个招式精修满是3到5级不等，而前5次精修点兑换花费经验大约为65万、95万、125万、175万、225万，这对于一般玩家来说是可以承受的。笔者今天就来谈一谈各个流派精修招式的第一选择，希望能给大家一些启发。

枪——横扫千军

精修效果：每精修等级可以提升15威力，3级满以后作用人数+1。

《梦想世界》只有道法可以秒5，其他职业最多只能秒4，而此次精修则给了枪战秒5的特权，其它武器流派并没有增加秒数的精修。秒5的枪战，无论是日常的练级，还是任务，将更加吸引眼球，毕竟4与5的个数差距还是非常明显的，秒5略微降低的伤害也可以通过威力的增加弥补一下。在组队任务的时候，如果与儒家的天罡战气相配合，更可以凭借多秒的优势，获得更高的伤害加成，提高战斗效率。

剑——抛砖引玉

精修效果：每精修等级可以使当前回合反击次数+1，提高15威力，2%效率。

抛砖引玉攻击效率比较低，但是速率快，而且可以反击一次，单P中合理使用还是不错的技能。而此次精修以后，抛砖引玉的反击次数就不是一次，而是5次。一旦被对方集中攻击，使用此招式可以很好的反击对方，4级修满后增加8%效率和60威力更是增加了这个招式的伤害。虽然说精修先发可以提升速率、后发可以提升效率、昙花一现可以提升防御、一剑天下可以多扣力道，但是相对于大多数玩家来说，首先修抛砖引玉，来显示出此招式特色，仍然是个不错的选择，毕竟先发后发使用率不高，高级招式又不是人人都有的。

笔——天旋转斗

精修效果：每精修等级使原有使用气血限制减少10%；每级提升10威力3%效率，4级满。

首先我们来看一下精修前的天旋转斗：连续攻击目标2次，70%以上气血才可以使用，90%的效率。而精修后的呢？30%以上气血可以使用，效率102%，威力增加40，从伤害上说完全可以与疯狂连击媲美了。此招式低级笔战使用很多，高级以后用的就较少了，很大原因是因为70%气血限制太严格了。但是通过精修，天旋转斗可以在绝大多数的时候自由使用，虽然说其抗性比较差，但是造成的伤害，已经可以弥补这个缺点。

刀——银河落九天

精修效果：每精修等级提升15威力1%效率。

银河落九天是一个中级招式，也是刀战最常用的一个招式。不错的效率，力敌的类型，较低的领悟难度，使得银河落九天成为每个刀战必备的招式之一。精修后的银河落九天可以达到118%的效率，提升60的威力，完全可以和其他流派120%效率的招式抗衡。

此外，望梅止渴的精修效果可以增加回血量以及威力，喜欢自己回复的朋友可以首先选择精修望梅止渴，但银河落九天更适合喜欢攻击的玩家。

拳——银瓶乍破

精修效果：每精修等级提升15威力，自己扣除气血在原有基础上减少10%。

相比其他武器流派来说，拳的处境稍微有些尴尬：常用的一些招式没有机会精修，而森罗万象、破绽百出又是高级招，又不能保证人人都能拥有。综合考虑，笔者觉得银瓶乍破更适合大多数玩家。此招式威力大，每次使用一般扣除200多的气血，虽然说精修后可以少扣大约100的气血，但是能少花费一点，必然是好事。精修提升的威力，更可以使此招式攻击发挥到最佳的效果。

如果领悟了破绽百出，精修此招式也是不错的选择，精修后反击次数、威力、速率、躲避率都会增加，在任务时候被集中攻击时使用效果一定会让你满意，不过在打天兵的时候一定小心哦，不要躲避了鬼火然后反击，那样后果就不堪设想了。



找到关键人物完成任务就能拿到精修点喔



有了精修点，就可以对主修流派进行招式精修



进入帮派找到书院总管就可以进行精修操作了



努力赚取精修点，武装自己吧

道——鬼王伏法

精修效果：每精修等级提升12威力，3级满时秒数+1。

同枪战一样，法师的秒数增加的特权则交给了道法。曾经，道法是唯一能秒5的流派，而现在，精修后的道法，拥有了唯一秒6的优势。在鬼王伏法面前，巫术与儒法只能是望洋兴叹了，秒6的法师无疑是阵营任务的红人。

如果没有领悟鬼王，那么笔者推荐以下两个招式，也会让你任务有很大用处的。

踏风符：每精修等级提升3%的躲避率，3级满。3级可以提升9%的躲避率，对于110的命中，可以达到50%的躲避率，配合坐骑躲避、心法躲避、外加闪光精疲力竭的限制，N次Miss不是神话。

箴言符：每精修等级提升1%效率，8威力，5级满。

未精修的箴言符是115%的效率，145的基础威力，精修后可以达到120%的效率，185的基础威力，与黄龙的230基础威力相差不远了，但是攻击点消耗却少了一半。如果没有领悟黄龙中威，那么就精修箴言符吧，可以让你享受到黄龙一样的伤害输出。

巫——天魔乱舞

精修效果：每精修等级使目标受到异常状态的几率在现有基础上增加5%，每精修等级提升5威力，2%速率。

巫术的精修也是比较难以选择，虽然说招式很有巫术的特色，蝮蛇蛊可以中毒，霜凝蛊降低速度，魔灵刀盾可以召唤宠物，但是其使用频率还是不大的。尤其是蝮蛇蛊的抗性，更是限制了它的适用范围。

虽然说巫术也可以精修闪光术，但是不到万不得已，没有谁会去浪费攻击的机会来限制，低级时候闪光术很有用，但是到了高级后，已经被精疲力竭替代。

如此看来，巫术最适合的精修招式还是天魔乱舞。作为一个高级招式，天魔乱舞的抗性威力都是不错的，初始有20%的几率可以让对方进入疯魔状态，被迫使用物理攻击，相信经常刷千里的玩家一定知道这个招式的效果。精修后可以提高几率让对方进入此状态，对于副本中一些无法封印的主怪，此技能限制其输出；在PK中，这个招式更是可以打乱对方的战术。

儒法——青出于蓝

精修效果：每精修等级增加2%效率，追加灵巧抗性3%。

经过上次的招式抗性修改，青出于蓝成为了一个三抗的招式：力敌抗性30，灵巧普通抗性10。相比以前双-20的抗性来说，已经算是一个比较完美的抗性了。精修后的灵巧抗性可以达到22%，对物理攻击的抵抗又提升了一层，8%效率的提升，攻击效率已经达到了98%，算上第一次减半的攻击，总效率就是98%*1.5=147%，一个兼顾抗性与效率的招式，是多么的恐怖。

儒术——灵气决

精修效果：每精修等级提升回复血量50%，3级满时持续回合+1。

儒术的精修相对于法师来说就比较单调了，仁者乐山仅仅是回合+1，止戈为武没有几率附加，而是要去拼50%的几率来获得自封-1的效果。如此看来，灵气决应该是儒家术士的最佳选择了。一般说来，100级的儒术士，灵气决可以加200多的血，如果精修后可以达到350以上的血量，上次天选之战笔者就见过儒家术士灵气决+380的血量，远远超过了佛家的恒河沙。而佛家的恒河沙精修仅仅是4级提升2回合持续时间，并没有增加血量，儒术士才是持续回复法术的王者。

阴阳——精疲力竭

精修效果：每精修等级效果增加5%，3级满。

精疲力竭的好处不用多说，降低2个目标的命中，相信大家在打天兵时候都会感受的到它的效果，三环变一环，虎将军后发的miss，很大程度上源于精疲力竭的效果。而精修满的精疲力竭可以增加高达15%的降低命中效果，比踏风符的9%高出很多，任务可以让怪物miss不断，PK可以让战士郁闷到极点，是必然要修满的好招！

佛——推气过宫

精修效果：每精修等级增加50血量，5级满。

目前单体回复技能中，佛家最常用的还是推气过宫。虽然说天甘玉露速度快，慈悲回血多，但是其消耗点是非常多的。而推气过宫是一个非常优秀的存点技能，存下来的点数可以用三千、万物、庄严正信等高级招式，既回复了气血，又给自己发挥的空间。精修5级满可以增加250的血量，就是一个任何时候都附加了“仁心良术”的推气过宫，随便就可以加到1300的血量了。

招式精修多种多样，笔者介绍的这些是很多玩家的选择，但是相信大家也有自己的想法，例如儒法修中庸、阴阳修两仪都是不错的选择，走适合自己的道路，才是最重要的。



精修点可以重置，但是要收钱喔



PK可让战士郁闷到极点，精疲力竭要修满！



非常优秀的存点技能，精修首选推气过宫



精修鬼王伏法，当秒6的任务红人

《逍遥传说》轻松赚钱指南

■广州 独孤城

俗话说得好，金钱不是万能的，但没有钱却万万不能。在《逍遥传说》里，行走江湖、增强实力都离不开钱，可是赚钱谈何容易，一些玩家每天都过着两手空空的日子，但是也有一些玩家却富得流油。看来这个世纪不是“和谐”最贵，而是“方法”最贵，只要掌握赚钱方法，每天在家数钱绝不是梦想！

赚钱途径一：活动

赚钱效率：★★★☆

在《逍遥传说》里，活动的总体收益还是不错的。活动的奖励分为三大类，具体为：“经验”“金钱”与“抵用金”。大家不要小看了这些活动，虽说每次获得的金钱奖励较低，但是积少成多，总会有多的一天。目前已知可以获得金钱的活动有：招财进宝、护送袈裟、十五门派闯关等，这些活动都可以得到可观的金钱奖励，一般做完可以获得5到10万的金钱奖励。这仅仅是金钱的奖励，其他物品奖励不记其内。

赚钱途径二：任务

赚钱效率：★★★

《逍遥传说》中任务.比较多，可玩性也较高。部分任务的金钱奖励也是较多的，个别的任务难度系数较大，回报当然也会很高。有的任务是靠得到的物品来摆摊赚钱，而有的任务则是直接获得金钱奖励。目前已知可以获得金钱的任务有：师门任务、宝图任务、运镖任务、捉鬼任务、种族任务等。

师门任务可以得到大量的经验、金钱及抵用金奖励；宝图任务可以获得藏宝图，运气好的玩家可以挖宝看看运气，觉得自己运气不好则可以摆摊出售；运镖任务是每天必须做的，每天前5镖可以获得丰厚的抵用金奖励，若获得八阵图可以卖出很好的价格；捉鬼任务可以获得玫瑰花与其他跑环用具，金钱奖励同样非常可观；种族任务难度系数较大，但是第十环有几率获得召唤兽装备，若是得到珍贵的护符，恭喜你！发了。

赚钱途径三：玩法

赚钱效率：★★★★☆

除上述两种之外，玩家也可以试试以下几种方法，其他赚钱途径还有：挖宝、帮派战争、幻镜寻宝、二十八星宿等。上面笔者说过，如果你觉得运气很好，那么可以尝试下挖宝，运气好挖个五宝就可以小赚一笔；帮派战争结束后，胜利的帮派在场成员会获得奖励，地图中也会分布宝箱等待玩家开启，玩家会获得虹彩、百花露、百炼精铁与制造指南书等珍贵物品，卖掉是十分赚钱的；幻镜寻宝中，会有免费的宝箱等待玩家开启，宝箱奖励也是相当不错，玩家可通过摆摊来卖掉物品赚钱；在战胜二十八星宿后，可以获得不同等级的宝石、藏宝图等，卖给其他玩家。

赚钱途径四：技能

赚钱效率：★★★★★

《逍遥传说》分为了15个门派，其中有的门派可以制作附魔符，比如龙宫和盘丝洞。也有的门派可以制作图鉴，图鉴可以鉴定装备，比如大唐官府和幽冥地府。

《逍遥传说》中有生活技能与剧情技能，合理的运用这些技能同样可以得到丰厚的金钱回报。笔者给大家推荐的生活技能有：打造技巧、裁缝技巧、炼金技巧、炼药与烹饪，目前的烹饪市场非常火爆。

活力可以拿来做生活技能；体力则可以打工、帮战；其他时间可以杀二十八星宿与活动；打宝图与跑镖的同时还可以欣赏到《逍遥传说》精美的风景。总体来说，在《逍遥传说》世界中，钱是非常好赚的，只要你聪明，懂得与人沟通，就一定能收获更多。每天20个师门任务就可以得到白花花的5万到7万两银子，何乐而不为呢？


炼药


卖宝图


梦镜寻宝


烹饪


师门任务

头条新闻

■搜狐举办第二届CJ Showgirl选拔大赛



全国游戏展会2009 ChinaJoy即将于7月23日在上海开幕，搜狐公司现面向社会招聘展台Cosplay模特及Showgirl，今年让你红——2009年搜狐第二届ChinaJoy Showgirl选拔大赛开启。

本次活动从2009年4月28持续至2009年7月8日，分为两季进行。目前已开始的第一季为《刀剑英雄Ⅱ》角色代言人选拔，5个游戏角色分别为：人族剑客、人族游侠、仙族散仙、妖族力士和妖族修罗。选手报名后，官方将在活动期间约见选手，安排分批的线下初试、复试。

大赛奖项分别有：《刀剑英雄Ⅱ》角色代言人5名、搜狐美丽Showgirl11名、搜狐美丽使者8名，她们将集体亮相2009年ChinaJoy会场。此外还将从非入围选手中按照票数选出网络红人3名，获得皇冠一个和特质奖牌一枚。在ChinaJoy现场，由玩家评选出全场最红奖和全场惊艳奖，由知名媒体评选出的媒体宠儿奖，授予特别奖励证书。

■《鹿鼎记》先锋体验开启

4月29日，《鹿鼎记》先锋体验开启。玩家可以在官方网站参加“金牌大密探”活动，申领“先锋体验号”，报名成为《鹿鼎记》玩家策划。参加活动的玩家不光有机会率先进入游戏探险，还能用宝贵的建议换得大奖，成为《鹿鼎记》“王牌大密探”。



此外，官方还为各大公会的会长们开辟了申请“官方合作公会先锋体验号”的申领绿色通道。首批合作公会招募时间为2009年5月7日至2009年5月15日，只要提交公会的相关信息，经过官方工作人员验证后，就可以率领公会进驻游戏了。

■李思欣任香港《天龙八部》资料片代言人

香港Gameone日前发布，邀请曾参演无线电视（TVB）多部电视剧集的女艺人——李思欣小姐担任香港《天龙八部》代言人。



《天龙八部》在香港公测至今推出了5部资料片，并邀请了“Janice Man”担任代言人饰演阿紫、阿朱，而5月中推出的新资料片代言人则由李思欣担任。这次，李思欣将会饰演天龙八部小说中，段誉曾形容为“水木清华，婉兮清扬”的绝世美女木婉清，并为《天龙八部》拍摄宣传照。

■《剑仙》项目组发布致玩家信

《剑仙》项目组在信中表达了对玩家们的感谢，并列举封闭测试期间，《剑仙》项目组对游戏做出了十五大类达几百项的修改、调整以及完善工作。具体包括：优化主登录流程的操作步骤、更新主登录流程的界面、制作新手村场景地图、制作1～10级的新手村教学任、制作10～40级的野外场景任务、优化任务操作逻辑流程、制作新的任务日志界面、制作新的道具物品信息显示界面、优化怪物刷新和物品掉落相关功能规则、制作副本活动系统功能、开放神虚幻境，妖兵围城等副本活动、完善背包空间管理的相关规则，系统性的解决了背包物品丢失的问题、完善摆摊系统相关规则、重构了装备系统的功能规则，优化了装备系统的规划。

月评

■鹿鼎记——第二个“天龙”？

作为畅游2009年重头戏，曾经回炉一次的《鹿鼎记》终于正式推出，开始小范围测试。同《天龙八部》一样，《鹿鼎记》同样取名于金庸先生的同名小说，其知名度甚至高于《天龙八部》些许。据资料显示，《鹿鼎记》继承了《天龙八部》的众多成功元素，而且将风格彻底“卡通化”，注重娱乐性和社区性。

畅游的心思很简单，《天龙八部》虽然异常成功，但毕竟已经风雨数载，前不久也对道具进行了价格下调以吸引更多用户，虽然还未显颓势，但畅游肯定不会一直靠在这一棵大树下乘凉，尽管有《刀剑英雄Ⅱ》和《剑仙》加以辅助，毕竟最赚钱的还是“天龙”。对于畅游来说，除去带来资本外，《天龙八部》更多的是为畅游探出一条道路，这种成功模式的复制和再次创新，正是畅游对《鹿鼎记》的信心所在。畅游表示，在《鹿鼎记》中，玩家可以像陈近南那样成为一代豪杰，也可以跟随韦小宝的脚步穿梭于天地会、罗莎国、通吃岛上，混迹江湖。

但畅游也会面临一个问题，那就是如何吸引新玩家，如果仅仅从《天龙八部》的核心用户中分流出去，肯定不是畅游愿意看到的，最佳状况当然是既能继承“天龙”衣钵，又不会影响到“天龙”现有状况，且看畅游如何操作。

此外，根据搜狐2009年第一季度财报显示，较上季度和同比分别增长了6%和50%，游戏峰值同时在线人数同比增加了47%，有海外投资机构表示了对《鹿鼎记》的看好，并指出待到搜狐广告业务再次恢复加速增长时，将购入搜狐股票。P


《鹿鼎记》将卡通化进行到底

《刀剑英雄Ⅱ》心魔挑战之路

■成都 阿鱼

在《刀剑英雄Ⅱ》的江湖里，每个人都想成为一代大侠。其实大侠之路并不容易，心魔就是横躺在习武人眼前的鸿沟之一。不过为了能光耀门楣、扬名天下，还是有数不清的武林人士在修炼的道路上前仆后继。那年，年幼的我也投身到了修炼大军中，而我的目的，却并非是想名扬天下，只是为了战胜心魔，祭奠九泉之下的父亲。

我在瓦当镇中修炼，来往于赵天师、铁匠、药店老板等NPC之间，完成他们布置的任务，从而提高我自身的修为。10级后，我骑上赵天师赠予的坐骑，前往瓦当镇外，继续寻找任务NPC，打怪提升修为。时间过得很快，不知不觉间我的修为已经和父亲当年的程度一样，达到了20级。我终于可以挑战心魔了！

瓦当镇的炼心道人有一个特殊的本领，就是能够助人前往虚无境地，与自身的心魔进行战斗。我父亲当年也是通过炼心道人，才有机会与心魔展开搏斗。经赵天师的介绍，我来到了炼心道人处。

“唔，如果没猜错，你是中州大侠秦如风之孙，你父亲在挑战心魔时不幸败北！对吗？”炼心道人凝视着我，缓缓说道。“道长说得不错。当年我父亲败于心魔，郁郁而终。身为人子，在下誓败心魔，以慰父亲在天之灵。”我义无反顾地应道。

“嗯，不错！勇气可嘉！不过，挑战心魔绝非儿戏。要想彻底击败心魔，必须和其作战达到10次，并最终击败他。而且，随着作战次数的增加，心魔的实力也会愈来愈强。你，真的准备好了吗？”炼心道人给出了忠告。“誓败心魔！”我坚定地点点头。

“那好！我会将你传到一个独立的场景。在那里，你可以和心魔一决高下；同时，我会在不远处观战，倘若你战胜了心魔、抑或无法支撑，都可以让我将你传出幻境。小伙子，加油吧！每一次击败心魔后，就到我这里来，我会奖励你大量修为，以及补充你状态的物品。”

炼心道人说完后，将手中拂尘一挥。我只觉得眼前一暗，然后就来到了一个新的境地，眼前也多了一个与自己一模一样的人。“是心魔”，我心里暗想，于是铁爪一挥，大喊一声：“心魔受死！”战斗打响了。

心魔是由我的心境而生，因此无论模样、还是所会技能都和我如出一辙。不过，就像炼心道人所言，前期的心魔相当好对付，攻击力与攻击频率都毫无威胁。我几个连招之后，就将其轻松击倒。在炼心道人处领取奖励后，我继续第二轮挑战，然后是第三轮、第四轮……很快就到了第十轮。

“当年你父亲也是在这里饮恨，你要加倍小心！”在我即将进行第十轮挑战前，炼心道人提醒我。经过9次战斗，我已然适应了心魔逐渐提高的实力。在感谢了道长的关怀之后，我坚定地迈出了歼灭心魔的最后一步。

果然，心魔的实力变得相当强悍，不仅出手频率极高，还会合理利用连招攻击我。面对对手的疯狂反扑，我沉着应付，一边摆出防御状态抵挡潮水般的攻击；一边瞅准其破绽，给予连续打击。这是一场惊心动魄的大战！最终，我依靠娴熟的技巧、一流的意识、以及坚强的意志，彻底打败了心魔。父亲的在天之灵终于可以安心了！

“恭喜你击败了心魔！不过，这只是个开始。每个人心中无时无刻不存在着心魔，随着人的不断成长，心魔也会不断重生、不断增强。你已经有了击败心魔的经验，在今后的日子里，希望你能常来我这里，挑战心魔，净化自己。我也会将大量的修为奖励给你，当你修为达到50级后，我还会赠予你需要的武功技能书。小伙子，努力吧！”

炼心道人的一番话让我明白：击败心魔并不是我江湖之路的终点。我的江湖之路才刚刚开始，祖上的成就正等待着我去超越，我的理想，是侠之大者。P


心魔挑战点


炼心道人


与心魔激战


击败心魔

《剑仙》进阶修炼小向导

■北京 乱舞

在前几期的攻略介绍中，我们对《剑仙》的游戏元素、新手修炼等内容进行了讲解，想必现在大家早已迅速融入到游戏之中。随着等级的提高，以后的路该怎么走呢？

征服仙缘城

当我们在仙缘城四周通过不断完成任务修炼到15级后，就可以回到仙缘城书店购买15级技能书了。切记一定要去购买，因为15级技能不是一般的强悍。以我的风雷为例，焚天幻火与极光电箭两个15级技能，用在一般怪物身上，纯粹就是一招一个，省时又省心。

学会15级技能后，就让我们出城继续踏上征途吧。按T键打开任务提示栏，在“可接任务中”挨着完成系统吩咐的任务。有了15级技能的辅助，你会发现关于打怪的任务完成起来特别快，原本简单无比的采集任务反而会让你产生出“还不如打怪”的想法。

在接取各种任务时，大家要注意，此时的任务NPC已经不比新手阶段，他们有的会同时发布好几个任务，且有的任务区域相隔很近；所以建议大家不妨将这些任务一并接取，逐一完成后再交还任务，如此一来，修炼效率将大为提高。

我们在NPC柳MM那里接到“仙踪林探险”任务后，也差不多20来级了。仙缘城的征途也就暂时告一段落。新的场景仙踪林成为了我们即将征服的下一个目标。不过在前往仙踪林之前，记得一定要回仙缘城购买20级技能书哦，多个技能总不是坏事。

仙踪林探险

按照柳MM的要求，在仙踪林找到接引NPC后，我们在仙踪林的探险之旅也由此拉开了序幕。接引NPC会给我们布置第一个仙踪林任务，随后是第二个、第三个……任务源源不断地涌来，仙踪林的任务NPC也越来越多。

任务的类型与在仙缘城相差无几，包括跑腿、打怪、采集、抢夺物品等；任务经验比在仙缘城丰厚。我们只要按照任务提示栏中“可接任务”的要求，一个个地去完成任务，就百分之百能升至下一级，并且还会多出不少经验。到了新的等级后，“可接任务”中又会更新许多新任务，帮助我们顺利提升到下一级。依次进行下去，将等级提升到30级实在是一个轻松加愉快的过程。

由于在任务类型上与仙缘城没有太大区别，因此仙踪林的等级修炼无须太过于赘述。尽管如此，我还是有两点要提醒大家注意：一，玩家20级后的技能书在书店是购买不到的，只有通过攻击仙踪林的各种怪物头领，才有几率获取；二，仙踪林居中位置散布着西方魔王等精英级怪物，虽说经验很高，而且还携带有宝物，但大家最好不要去招惹它们，尤其是西方魔王，攻击奇高，防御超强，根本不是现阶段的我们能击败的。

30级后，我们才真正步入了侠士、豪杰的行列，可以前往神秘地图火龙洞迎接新的挑战了。

关于潜能点

20级后，在人物属性界面里，会多出3点属性潜能点；以后每升1级，都会获得3点潜能点的奖励。《剑仙》人物包含了力量、敏捷、体质、精神、智力五大属性，力量决定物攻与物防，敏捷影响会心攻击，体质影响生命值与会心防御，精神影响命中与法力值，智力决定法攻与法防。大家可以根据职业特性，结合自身需求，将潜能点进行合理分配。譬如，金刚以力量、体质为主；风雷以智力、精神为主，体质为辅等等。当然，每个人都有自己独特观点、个性的需求。我一个风雷朋友，就选择的体质为主，智力为辅，虽然法攻稍弱，但生命力相当强悍，效果相当不错。

我想这就是《剑仙》的魅力，我们的游戏，当然我们来做主。P


任务修炼仍然是游戏的主旋律


仙踪林地图


仙踪林中的任务


盘踞在仙踪林某处的西方魔王

讲述《天龙八部》的帮战故事

■成都 阿鱼

有位前辈曾经说过："江湖充满着血雨腥风，一刻都不得平静。所谓风花雪月的江湖，只不过是升斗小市民和无聊文人们杜撰出来的而已。"他说的这番话，已然得到印证——我所在的江湖，刚经历了一场惊天动地的全服大乱斗，九大门派、数十帮派都被卷入其中。

事情的起因其实很简单，其实就是武当大侠逍遥紫衣在跑商经过镜湖时，被一红名的丐帮豪杰吾傲世天攻击了一下。据江湖小报小道消息：其实吾傲世天当时正专注于杀马贼夺取宝物，由于战斗模式开的是"个人混战"，因此不小心把这位倒霉的逍遥紫衣亲密接触了一下。另据中原大侠乔峰隔壁邻居的叔叔的二姨父的侄儿透露：当时他正在镜湖采药，目睹了事件的真相。其实世天的枪只刺到了紫衣身前四分之一毫米的距离，便及时收回。因此世天误伤的罪名，其实根本就是莫须有。

无论事情的起因究竟如何，这始终只是件小事。毕竟世天没有将紫衣杀害，道个歉，双方握个手，顺便找间客栈喝杯白酒交个朋友，就啥事没有了。可不幸得很，这世天所在的帮派"非常板扎"与逍遥紫衣所在的帮派"慕容山庄"偏偏是敌对关系，而且是敌得比敌敌畏还敌、对得比对对碰还对的世仇敌对关系。双方结下的梁子，根本就无法调和。

因此，当世天疑是误伤紫衣后，大战就注定不可避免。"你眼瞎了啊，看不到身旁有个活生生的帅哥吗？非常的帮众眼睛都长到额头上了吗？"被惊吓出一身冷汗的紫衣，一边在自己身上四处寻找伤口，一边愤怒地向世天骂道。"哎哟，原来是慕容的'衰哥哥'哦。这也不能怪我啊，谁叫你们慕容的帮众一个个打扮得三分像人七分像怪的？"世天挑衅地看着紫衣，似笑非笑地回答道。

"看来你今儿是皮痒了，不见棺材不掉泪啊？""你还别说，你世天爷爷打出道以来，就压根还没见过棺材！""你……你太嚣张了！看我的天外飞仙！""你当我是好欺负的？让你见识下我的天下无狗"……

一阵拼杀之后，实力稍逊的逍遥紫衣铩羽。"你给我等着。"逍遥紫衣一边说着，一边从身上掏出一只二踢脚，"让你知道得罪我们慕容山庄的后果"。"切，你会叫帮手，我不会吗？"只见世天从身上拿出一串鞭炮。

砰砰、噼里啪啦……阵阵响声过后，原本风光秀丽的镜湖顿时杀气四溢。非常与慕容作为江湖之上的两大豪门帮派，帮众散布天下；此时一看到求援信号，便纷纷从苏州、洛阳、大理、楼兰等地赶往镜湖。这些开着帮会PK模式的豪杰们一到镜湖发生纠纷的地方，二话不说，手持宝剑扛着长枪就开打。少林、明教、丐帮的冲锋陷阵，武当、逍遥、星宿在后方狙击对手，天山游荡于敌营中尽情偷袭，峨眉们补着血，还时不时给看不惯的人一爪子……镜湖顿时一片血雨腥风。

"老大，抵不住了，我们叫援军吧！"逍遥紫衣向慕容山庄庄主卡卡西叫道。没一会儿，江湖公告显示：蜀都向非常板扎发出挑战，完美地带像非常板扎发出挑战……再算上那些因步伐慢了半拍，受限制无法宣战而直接参战的慕容盟帮，一共有八个之多。

"俺的亲娘也！想八英战吕布啊？我们才不会像吕布那匹夫一般逞能！唇总，我们也叫援兵吧？"见此情形，非常板扎一大悍将玉面肥龙嚷嚷道。"就是，咱不和他们逞英雄，取胜才是王道！"世天、热剑白狐、冷焱月等主力纷纷赞同。

被肥龙称为"唇总"的，乃是非常板扎的帮主、江湖上赫赫有名的侠肝义胆——恋上你的唇。对于大家的建议，唇总欣然采纳。不多时，"友情岁月向慕容山庄发出挑战"、"杀神殿"向慕容山庄发出挑战等江湖公告陆续发布。而后，这些个敌对的联盟帮派们彼此间又发出挑战……整个镜湖，战况空前激烈，简直比那华山论剑还热闹百倍。

战斗一直持续到残阳西下，慕容山庄及其盟友毕竟稍逊一筹，参战的人越来越少；而非常板扎与盟友们则是愈战愈勇，很快肃清了镜湖残敌。曾经杀气冲天的镜湖，在瞬间恢复了宁静，彷佛一切都未曾发生过。

但是天龙的江湖永远都不会风平浪静。表面上的宁静，其实是在酝酿着一场更大的风暴。



整装待发的帮众



镜湖这个弹丸之地，布满了冲天杀气



潜行于乡野间的帮众，正在寻觅偷袭的机会



战况空前激烈

头条新闻

■《QQ炫舞》新版本庆周年



《QQ炫舞》将在5月22日迎来自己的周年大庆，推出全新版本“缘舞今生”。此次新版本将开放全新的“双人舞”模式，舞伴不是各自完成同样的动作，而是做出像国标舞中一样的交互动作。世纪之恋、桃花情缘，傲慢公主、玩偶芭比等周年庆礼服也会与新锐摇滚装一起在新版本中上架。此外，新版本还加入潘玮柏最新专辑《零零七》，玩家参加潘玮柏专题活动就有机会赢取潘玮柏签名礼物。

新版本庆周年之际，新玩家注册就送精美服饰与点券，升级就能领取价值200Q币的炫舞点券。若玩家登录游戏领取并完成任务“执子之手，与子共舞”，即可获得情侣专用大礼包，包括情动巧克力1个、心动巧克力1个、心动今生1个。同时，5月开展的活动“幸运五月天，免费大疯抢”进行至第三周，玩家有机会免费得到黄金之心、永久家具、永久翅膀等内测非卖物品。

■《穿越火线》体验服务器开启“生存挑战”

《穿越火线》体验服务器于5月15日开放，玩家可以抢先体验“生存挑战”版本。服务器开放完毕后将会清除数据并关闭服务器。



《穿越火线》体验服是《穿越火线》对外开放的测试服务器，任何重要的更新都会在体验服上优先进行，如新地图开放、新道具、新模式等。体验服目前要求玩家的游戏等级必须为下士（含下士1）或以上等级，无不良游戏记录的玩家。《穿越火线》通过官方论坛活动收集玩家账号、游戏等级等信息，在经过电脑筛选，自动开放符合资格的玩家进入体验服。

《穿越火线》体验服对获得权限的玩家予以一定奖励，凡有权限玩家首次进入每人增加2万CF点和10万GP，级别调至少尉级别，以方便玩家体验测试版本的各种道具及功能。

■自由幻想研究院招募



自由幻想研究院于2009年5月16日～2009年5月22日面向玩家招募成员4～6名，其主要职能包括：收集涉及自由幻想的意见、建议、Bug初步确认，分析。游戏任务的合理性和创新，游戏装备和等级的合理化建议和设计，游戏战术的讨论和评议，配合官方进行小范围测试等。监督游戏内是否有玩家使用外挂现象并及时配合官方工作，整理制作自由幻想的相关数据资料库便于玩家搜索到游戏内各任务、道具的攻略和作用以及掉落等等。

研究院分析团成员享受的福利：拥有在腾讯游戏论坛研究院分析团内版及官方Q吧内版的相关权限，拥有游戏改进或活动等的重要发言权，对于官方组织的活动拥有优先参与的权利，可以得到官方更多方面的游戏优惠政策，近距离接触游戏制作过程，优先了解最新游戏研发动态。

月评

■腾讯也“西游”

在一口气发布了6款产品后，腾讯游戏马不停蹄，又宣布推出新作《QQ西游》。由于截至发稿，腾讯游戏还未公开相关游戏具体内容，所以无法就游戏本身详谈，不过不影响针对“西游”现象胡侃几句。

以“西游”为主题的网络游戏，网上最流行的评价就是“都做烂啦！”这个烂有两层含义，一是有的游戏本身很烂，二是因为各种“西游”实在太多了……

最开始，大部分人认为这只是厂商的跟风行为，看哪个赚钱，就跟着做，不过随着时间推移，这股“西游风”却一直没有停下来，这匹白龙马的“惯性”未免也太大了，所以就不再能简单定义为“跟风”行为，我想只有一个原因——赚钱了。

同时也揭露了一个很明显的事实，“西游”市场还没有饱和，喜欢这个题材的玩家仍旧大有人在，只要你做得好，便不会没人买单。

腾讯游戏正处在一个极速发展期，在这个时候推出《QQ西游》想必是有所准备的，首先是顶住舆论压力，让大家不要望“西游”却步；其次就是如何把这个“西游”做出新意，留住玩家。

腾讯前不久发布了2009年第一季度财报，其中网络游戏收入10.607亿元，比上一季度增长32.2%。腾讯在报告中表示：收入的显著增长来自2008年推出的中型休闲游戏和MMOG季节性推广和商业化的提高，以及“QQ游戏”的自然增长。中型休闲游戏方面，《穿越火线》和《QQ炫舞》本季度增势明显；MMOG方面，《地下城与勇士》最高同时在线账户数实现增长，超过150万。



读者拿到本期杂志时，官方应该已经正式公布了《QQ西游》

修仙5年，腾讯再推《QQ仙侠传》

■北京 Miss

腾讯游戏似乎对仙侠类题材情有独钟，继《寻仙》之后，再次推出架空仙侠背景3D MMORPG《QQ仙侠传》。作为腾讯游戏旗下首款3D作品，《QQ仙侠传》花掉了5年时间用来开发，看来腾讯这次是下足本钱。

腾讯曾经对外表示，在推出《QQ幻想》时，腾讯的战略目标是“让不玩网游的用户开始玩”，经历数载，此目标已经很好达成，现在的目标则是“让不玩3D游戏的玩家开始玩3D”，这也是腾讯游戏2009年的战略布局之一。

针对为何再次从中国“仙侠类”题材入手，腾讯表示，《QQ仙侠传》背景的搭建灵感很大一部分来自于用户的反馈，这说明玩家对这类题材的喜爱，同时我们也认识到，仙侠类题材非常宏大，尽管市面上已经有不少类似题材，但还大有内容可挖，我们对打造“腾讯”特色的仙侠游戏很有信心，同时3D引擎的成熟，也从技术层面支持了我们很多在2D游戏中无法完美实现的创意。

是游戏，也是社区

如今说到腾讯，你会想到《地下城与勇士》、OQ、QQZone、QQMail、QQ网络硬盘等等网络服务。但大家都知道，腾讯的立身根本是IM服务，立足于此，在SNS（SNS指的是社交互动理念，而不是单指网站）吹遍大江南北之时，QQZone更是几乎“人手一个”。

不管是IM还是SNS，最需要的是什么？没错，用户体验——腾讯的拿手好戏。以IM为圆心，以强调“交互性”的用户体验为半径，腾讯正在画出一个大大的“圆”，网络游戏自然被囊括其中。腾讯对此表示，《QQ仙侠传》除去是一款网络游戏外，更希望为玩家提供一种“社区”体验，比如仙侠秀、同城频道、门派首席竞选、个人商店、四大作坊等等。

曾经有位SNS资深人士说过，网络游戏本身就是一种SNS。

网络游戏区别于单机游戏最大的特点就是玩家之间的“交互”，虽然总有人说中国玩家有时更喜欢“Solo”而不是“交互”，但笔者认为，这是游戏本身设置的原因，如何不局限在组队一项，充分调动玩家主观能动性，不由自主融入“交互”之中，是游戏本体需要解决的，而不是靠玩家。

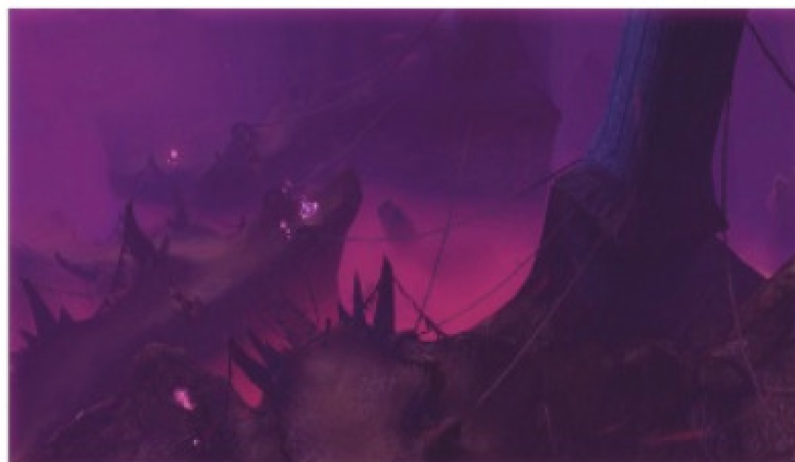
“社区”体验当然不是腾讯首次提出，但正如前文所讲，在QQ和QQZzone的洗礼下，对于打造“社区”这种事情，腾讯却是最有经验的。而且QQ和QQZone除去是腾讯的经验来源外，其庞大的用户数量和用户忠诚度，更是腾讯手上的“大杀器”，比如“仙侠秀”，就是与QQ秀、QQZone紧密结合在一起，不难想到，这种“爱的捆绑”将成为《QQ仙侠传》主体思想之一。而四大作坊中则植入了目前SNS网站中常见的请工人、卖劳力等设定。

再次引用那位SNS从业者的名言：网络游戏本身就是SNS、就是社区。

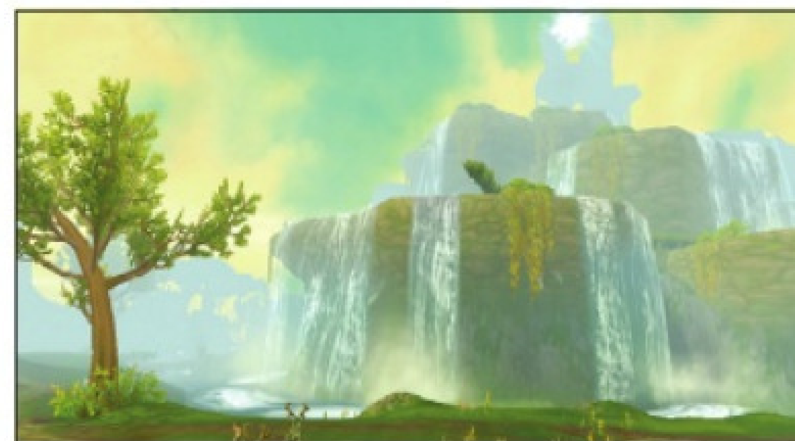
“画”出一个PK

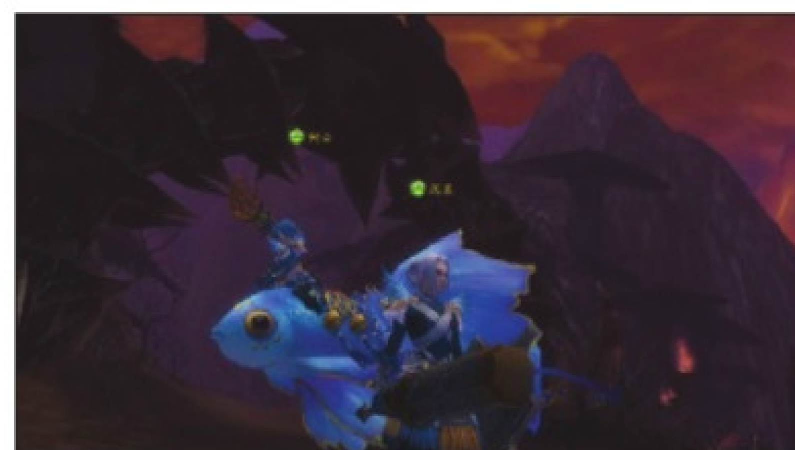
在2009推出的几款游戏中可以看到，腾讯游戏格外看重游戏画面。根据腾讯介绍，《QQ仙侠传》的画面除去依靠引擎本身功用而展开，更多是细节处的雕琢，主题“狠狠”砸在“仙侠”两个字上。腾讯表示，人物设计上我们秉持的是“写真”，将一些时尚元素有机融合到仙侠风格，既不显突兀，也不拘泥于一式，追求“仙气”，而不是一味的“可爱娃娃”；场景设计上则秉持“还原”，根据实拍照片进行再次创作，而不是大笔一挥“凭空想象”。

而PK，就是让玩家充分领略到“画面效果”的有效手段之一。腾讯表示，《QQ仙侠传》非常强调PK这一游戏内容，在充满“仙侠”味道的技能效果下，为玩家提供更加“仙侠”式的PK体验。由于游戏暂定于今年暑假开始测试，目前还无法一窥PK细则，笔者将对此保持紧密关注。


“游戏气氛”的营造，很大一部分靠场景设计


PK系统是游戏的重头戏


游戏中的副本：龙战


游戏中的坐骑种类非常丰富


仙侠“慕容”原画

欢乐的DNF第三章

■上海 窘叔

夏天到了，劳动节来了，三章前奏来了，剑魂觉醒了，能刷新图了，又开新区了，WCG开战了，话说《地下城勇士》最近还真是热闹。在《地下城与勇士》即将运营一周年，让咱们看看这前奏到底给国服的玩家带来什么。

首先又有一个职业迈入了觉醒之门，剑魂的觉醒相信是广大白手们非常期待的，暴击减防的被动技能，华丽到掉“剑”的觉醒大技，实在是让人热血沸腾，精神万分，口吐白沫，昏迷不醒啊。呃？后面这两条是什么意思？且听窘叔我慢慢道来。

极鬼剑术—斩铁式

被动技能，效果是暴击时降低对手防御，最多可以重叠5次。

问题来了，刷图的时候，试问有哪些怪物能撑到你叠加到5次减防效果？完全没有发挥到此技能最大威力。能有足够HP让你削的只有Boss了，可又有几只Boss会傻站着不动让你削着玩呢？更重要的是，此技能触发条件是攻击时产生暴击，总不能一直灌暴击药水，能够提供暴击加成的主职技能只有破极兵刃（升满15%），还有通用的物理暴击（升满10%）和物理背击（升满15%），前者还成，后者升满需要400点SP，在国服这SP紧缺的情况下实在不是最佳的选择。至于在PK场里，该技能更被削弱成只能叠加3次，每次7秒，而且还是固定数值，对于在PK场里上万防御的职业来说实在是如同搔痒。

极鬼剑术—暴风式

主动技能，制造剑阵对范围内敌人造成连续伤害。

Yeah！号称DNF中最华丽的觉醒技自然是有着绝佳的画面表现，而且，主动觉醒技你都不点你对得起被你蹂躏的机械牛、被你蹂躏的遗迹王，1000决胜点、50个泰拉石、20个大晶体以及200高级材料么！尤其是带小朋友刷图的时候，见到Boss放个觉醒这是何等风光无限啊。图1：极鬼剑术——暴风式

广大群众纷纷表示，剑魂觉醒那是白手们的事，与广大群众密切相关的应该是新地图的开放，好的，好的，那么就让我们前往新地图，刷经验刷装备被刷复活币啦！

利库天井

作为一个Lv39～Lv42的中级地图，对于我等觉醒人士来说自认是无甚难度，看着奖励颇丰（其实就是为了那几本SP书，用SP书砸死我吧），地图一开就立刻接了任务屁颠屁颠的跑进去战了。路上还好，都是些炮灰，随随便便就切到了Boss房间，进门先看了看，哦，除了有领主——寒冰巨人利库外，还有个APC：疯癫的莉莉，还没看真切呢，脚下忽然热了起来，“烈焰冲击！”瞬间就掉了大半管HP，不就一个小元素么，喝口补品欺近身，看我……“碎霸”……“请使用复活币”呃，什么情况？

好吧，这个小Loli真是人不可貌相，除了会元素的招牌技能烈焰冲击外，甚至还会战斗法师的碎霸和圆舞棍，双修啊！赖皮啊！好吧好吧，谁叫她是“疯癫的莉莉”呢。放个觉醒秒了了事。

可这任务还没完呢，接下来还要战冒险，勇士甚至王者级，小Loli的HP也是水涨船高，一套连招干不掉了，颇让人头疼，正值此时，友人云：“吾有一计，召集众兄弟，进门后轮流一通觉醒技，不怕推不倒小Loli。”

众皆应曰：“善，此计甚妙，吾等当组队前往。”

于是一众叔叔级角色纷纷披挂上阵，眼中充溢着与Loli亲密接触的渴望，冲进关内，众小贼何时见过此等阵势，溃不成军，连那沃克族族长巴斯尔也只能缴械投降。

来到Loli闺房前，众人也不多话，各自握紧武器，夺门而入。

本着Loli有三好，清音柔体那什么的精神，机械大师率先出手：“看我54重天磁场力量无敌机械铁神军道杀杀杀拳！”

小Loli却不惊慌，朱唇轻启，施展了一个法术“全屏反伤”。



极鬼剑术——暴风式


利库天井


技能书啊技能书


白色废墟

“请使用复活币”啊！

攻略要点：利库天井只所以成为复活币消耗圣地，一是因为APC攻击力强大，二是因为APC和Boss在同一个房间，一旦APC和Boss（这家伙还是个大体型的主）重叠，Boss开始无敌聚气冰环，那玩家基本就凶多吉少了。

小Loli与玩家的相对的位置是根据Boss房位置来决定的。如果是上的话，玩家进门就和小Loli重叠，一定要迅速反应，如果Boss房在左边的话玩家和小Loli间有一定距离，可以趁其释放魔法盾时上去一套连招。打这个图切忌人多，两人组队已经是上限了，一人负责APC另一个牵制Boss，人多了更容易混乱，小Loli开个反伤一并玩完。

总的来说，虽然本身地图等级不高，但是由于APC和Boss在同一个房间致使通关的难度呈几何倍数增加，这张图绝对不适合平时练级刷装备。不过由于从进图到杀Boss只需要6点疲劳，高级的大师们来这里刷邀请函还是相当划算的。

白色废墟

白色废墟的适合等级是Lv45～Lv48，全图消耗疲劳10点，怪物都是些雪山特色，蓝刷刷的一片，煞是协和。近战形的当然没啥威胁，不过丢雪球的绿名怪雪球噜噜伊的攻击力比较威（应该说雪球比较威，利库天井的雪球砸脑袋上也相当不好受），需要特殊照顾。这地图还有一好玩的地，地上的镜面地带能将人弹飞，不过没有伤害，没事在这玩个蹦床也不错。

这次的APC稍微好点，终于是只在去往Boss的路上等着了（就不能绕行么）。这位爆炎里格哈文就相当鲜明了，脑袋上顶着个称号：王之守护·炎，周边绕着波动刻印，没错啦，这就是个倒霉阿修罗，身旁还跟着一群高级火元素——火焰赫瑞克，在这冰山雪地形成一道独特的风景线，好不威风。

且说有了小Loli的阴影，众人心有余悸，不等其有任何动作直接觉醒伺候，结果直接一命呜呼（这只是普通的状态，在勇士以上级别这只拦路虎相当的凶猛，裂波斩后接个爆炎波动剑就可以“请使用复活币”了）。

Boss就怂了，这倒霉猩猩居然只能打直线而且还不会霸体，错位攻击轻松就能解决，嘿，也可能是因为自己级别高了就碾压了……

攻略要点：这个地图的近战系怪物纯粹是炮灰系悲情角色，除了能华丽地变成G和EXP外无所作为，不过库尼族图腾术士放下图腾后会制造不小的混乱，需要优先照顾。APC和4个高阶火元素会出现在去Boss的路上，直接大招照顾吧，如果能控制住Boss迅速灭掉火元素会轻松不少，当然觉醒直接轰杀是最佳方案。Boss很废，不作评论。

第三章前奏—雪山迷踪更新的这两张新地图的等级都偏低，而且均有强力APC坐镇，不适合相应等级的玩家来练级，除了为了那几本SP书跑过来扫一扫任务外，实在是没什么吸引人的地方（不过任务奖励的敏泰特制的马奶酒还是不错的补品，团结号角召唤的冰奈斯就没啥大作用了）。APC的攻击力还是很高的，就算等级压制，一不留神还是会被干掉，而且还都是路霸，适当等级的玩家来打这些图是有相当难度的。

以上，就是此次三章前奏的内容，既然是前奏么，希望等三章正章出来的时候能带来更多的惊喜，例如开女枪手之类的（窘叔你不要做梦了！能给APC改弱点就谢天谢地谢企鹅了）。P

任务名称	接取NPC	完成NPC	接取角色限制	等级限制	完成条件
觉醒 - 遭遇瓶颈	G.S.D	G.S.D	剑魂	48以上	和G.S.D谈谈。
觉醒 - 心中有爱	G.S.D	G.S.D	剑魂	48以上	将决斗胜点1000点交给G.S.D。
觉醒 - 拼命意志	G.S.D	G.S.D	剑魂	48以上	通关暗黑城的『王的遗迹』5次，然后向G.S.D回复。
觉醒 - 索德罗斯之剑	G.S.D	G.S.D	剑魂	48以上	通关洛兰的『比尔马克帝国试验场』5次，然后向G.S.D回复。
觉醒 - G.S.D的嘱托	G.S.D	G.S.D	剑魂	48以上	收集10个[白色大晶体]、10个[红色大晶体]、100个[特级硬化剂]和100个[钢铁片]交给G.S.D。
觉醒 - 奥义	G.S.D	G.S.D	剑魂	48以上	前往洛兰的『比尔马克帝国试验场』，收集50个[泰拉石]交给G.S.D。
觉醒 - 突破瓶颈	G.S.D	G.S.D	剑魂	48以上	和G.S.D谈谈。

能恢复615HP的敏泰特制马奶酒

召唤出冰奈斯添乱么？

回复量也忒少了

节日牛头怪：我只是来打酱油的。

■无锡校区

2009年5月15号无锡市动漫行业协会首届常务理事会第一次工作会议在无锡校区召开。会上，无锡市国家动画产业基地建设领导小组办公室策划部部长、无锡市动漫行业协会周晖秘书长做了2009年动漫产业发展的相关报告，对协会成立以来的工作进行了总结并对接下来的工作进行了规划。并指出动漫游戏人才培养对无锡动漫产业发展的重要性，希望汇众教育无锡动漫游戏校区加入行业协会以后，能为会员企业提供优秀的动漫游戏人才甚至开设企业定向委培班，为正在建设中的"无锡国家动画基地人才港"输送有效实用性人才。

据悉，无锡市动漫行业协会于2009年1月12日成立，致力于成为无锡广大动漫游戏企业之间的纽带，搭建企业与政府之间沟通的桥梁，进一步为之提供一个获得服务和保障的平台。汇众表示，无锡市动漫产业已形成"一个基地、多个园区、全市参与"的格局，动漫企业总数近百家，动漫行业从业人员8000余人，可供使用的载体面积超过40万平方米，形成加工、制作、研发、运营的动漫产业链。

■重庆校区



继前日多名学员成功就业于昱泉国际（完美时空子公司）、联众世界之后，汇众教育重庆高新（游戏）校区就业部22名刚刚完成学业的学员于5月7日被陕西某工贸有限公司一次性全部聘用。

陕西某工贸有限责任公司是在陕西省工商管理局登记注册的高新技术企业，是一家集科技开发与应用，计算机工业生产、图书及地图类产品贸易的综合类公司。此次入职的22名学员，全部顺利通过公司高层领导的严格审核，在公司内主要从事新项目的研发，专业范围涵盖了java程序开发、3Dmax/ PS软件制作、网页设计、美工制作、3D建筑建模等。

■青岛校区



2009年5月8日，汇众教育青岛游戏校区和汇众教育青岛动漫校区合并，正式更名为汇众教育青岛校区。5月9日，汇众教育青岛校区入驻产业基地，将与100多家专业做动漫游戏的国际国内大中型企业为邻。包括教室、画室、机房、项目合作室在内的教学面积将扩大三倍。

青岛游戏校区是青岛市一家专业培养游戏设计与开发人才的学校，建校3年。办学主要面向山东半岛，学员包括威海、日照、烟台、潍坊、临沂、山西、内蒙古以及东北三省。青岛动漫校区是青岛市较早专业培养影视动漫人才的学校。此次两个校区的联合，节省了办学成本，将优势资源充分整合，优化了教师梯队和就业环节。

■ 2D动画，生存于3D时代

近年来，随着美国的3D动画电影一次又一次创造票房神话，国内也涌现一批3D动画和教授3D动画制作的学校,大有抛开2D直接发展3D的态势。

但相比3D动画10多年的发展历程，2D动画的丰富性是艺术家们积累了近一个世纪的宝贵财富。到目前为止，2D动画的应用依然远远多于3D动画。2D制作的长片电影成百上千，短片和单元卡通片更是数不胜数，而3D动画却鲜有出色之作。

所以我们说，相对于动画的视觉效果而言， 3D动画并不能最终取代2D动画，但作为一种先进的制作技术，3D将最终取代传统动画制作却是毋庸置疑。因此，即便对于那些想成为专业3D设计师的人而言，熟练掌握2D动画技术也是一条必由之路。

要成为一名合格的2D动画设计师，首先应该掌握以下一些知识和技能，如：能够掌握动画运动规律和运动原理，对动画制作的了解更深入和系统，掌握动画设计、动作设计理论及技术；能够了解传统2维动画与Flash 动画的共同点和各自的特点与制作流程；能够熟练使用Flash软件完成动画短片等。

同时，针对不同类型企业对人才的需求，2D动画设计师在动漫行业乃至整个数字娱乐领域的发展空间也非常广阔，如：各动画开发公司的2D动画开发设计师，Flash 动画设计师；各大门户网站的发Flash 动画师，发Flash广告设计师；影视公司二维动画设计师等。

但2D动画设计师对从业者综合素质的要求比较高，不仅要熟练掌握一系列软件和工具，还必须有扎实的美术功底和创意能力。对于设计师来说，原创能力和实战水平是企业最为看重的。因此，一个出色的Flash动画短片、一段颇具创意的MTV、甚至一个搞笑的QQ表情，都能显示出应聘者的基本素质和技能熟练程度。因此，可以说，积累自己的2D动画作品不仅是技能学习的最终体现，也是跨入2D设计师门槛的第一步。

济南动漫游戏校区亮相齐鲁动漫展





动漫迷观看3D动画的制作演示过程





学员现场秀，在T恤上绘制精美图案





吸引了不少观众前来观看

五一期间，由济南市文化局、济南动漫游戏行业协会、齐鲁动漫游戏产业基地联合主办的齐鲁动漫展在山东省科技馆盛大开幕。作为山东省规模最大、水平最高的动漫产业盛会，本次活动以“吹响动漫集结号 全民欢乐总动员”为主题，新一轮视听娱乐盛宴再一次掀起了全民节日动漫狂潮。

汇众教育济南动漫游戏校区，作为山东省动漫游戏企业的优秀代表参加了本次动漫展。其中，“就业明星榜”、学员作品视频展示、动漫涂鸦等专区人气旺盛，吸引了众多参观者驻足流连。

在校区师生精心布置的展区前，不少观展的动漫迷正津津有味地观看着一段精彩3D动画的制作演示过程，不时发出阵阵惊呼：“哦！原来是这样啊。”此外，在校学员创作的Flash短片、现场动漫主题T恤秀等也让观众们赞叹不已。据校区老师介绍，这些作品是在校学员们在学习动漫专业六个月左右所取得的成果，其中Flash短片《纯真的心》已经成功入围09年的动画春晚。

“现在中国动漫、游戏产业的发展需要大量人才，从业人员的薪资待遇也水涨船高，希望能有更多有天赋的年轻人投身到促进中国动漫产业复兴的事业中来。”如众多专业人士所言，汇众教育济南校区正是通过这些生动精彩作品的展示，让更多的人了解动漫游戏制作过程，激发起动漫迷们对动漫制作的浓厚兴趣。



展区全貌



学员接受电视台记者采访



现场展示学员作品

探寻中国游戏业的“大国”之路

有望超越美国？


GAMFE快讯

1.汇众教育云世界“家长来访”功能全面开通！

5月5日，经过近半年时间的精心准备和周密测试，汇众教育云世界平台的“家长来访”功能正式开通了！对于各位汇众学子的家长来说，他们从此将拥有一个全面展示子女学习、成长历程的窗口。

在云世界中，学员家长只要持有自己子女由汇众教育总部注册、编发的学籍号，再向子女所在班级的班主任老师索取登录密码，就可以轻松登陆云世界客户端查看子女的学习情况了。据汇众教育数字技术研究院网络技术部经理[illegible]介绍，云世界“家长来访”功能的正式开通是为了更好的实现云世界交流、共享的宗旨，使得学员家长通过直观、简便的操作便能够清楚、详细的掌握子女在校区的学习进度、学习成绩和平时表现等等，以便家长能够更及时地与校区老师进行沟通和配合，更好的解决孩子的教育问题。目前，汇众教育云世界是亚洲首个实现了学员、校区、家长三方交互功能的在线教学平台。

“在2009年，中国极有可能超过美国成为全球第一网游大国。”

这样乐观的声音已经不再是一两个人的振臂高呼，转而演变成为时下舆论的焦点。据最新的艾瑞市场调查显示，2008年中国网络游戏市场的收入约占全球27%的份额，排名第二，美国则以29%位居榜首，韩国21%排名第三。中国网游市场占有率首次超过韩国位居第二。

从上榜的三个国家的收入构成来看，美国的收入主要来自于游戏出口，韩国是出口和国内运营齐头并进，而中国的绝大部分收入则来自于国内的运营收入。换言之，美国和韩国的收入也有很大一部分来自于中国市场。

“相较2008年中国网络游戏市场规模207.8亿元，同比增长52.2%。网络游戏产业在经历了10年的高速发展后在2007年达到峰值，虽然在今后的3-5年中，还将保持20%以上的增长率，但行业整体发展将趋于平缓。”

因此，分析人士指出，游戏出口受阻是导致美、韩市场份额下降的主要因素，而中国的游戏收入主要来自用户供给，只要用户数量不出现下降，中国网游市场的份额亦不会出现下降。

网游市场不负众望

“随着网络游戏产品数量的丰富以及质量的提升，市场用户规模不断扩大，用户付费意愿也在稳步提升。”

易观国际游戏分析师告诉记者，2009年第1季度中国网游市场活跃付费用户(APA)规模达5510万，环比增长9%。“这说明经济危机对于网游行业几乎没有影响。”

另据其最新发布的数据显示，2009年第一季度中国网络游戏市场收入规模达55.14亿元，环比增长达8.3%。这是中国网络游戏行业首次单季收入超过50亿元。凭借这个数字及增长率，网络游戏很可能在年底成为中国互联网收入的头号大户。

而不久前，艾瑞咨询机构发布的网络游戏09Q1报告也印证，一季度除网络游戏呈现增长外，其余互联网细分行业均出现不同幅度负增长。在网游领域，盛大、网易、腾讯三家企业份额超过10%，共计占比达43.3%，成为国内互联网唯一飘红的细分行业。

市场需求创新机遇

“整个游戏产业虽然在金融危机的寒冬表现出一丝暖意，但要突破瓶颈寻求未来的发展，还需要寻找新的路径。”

尽管网游行业前景喜人，也有不少理性人士指出，如今，国产游戏产业在整合、融合、兼并中不断洗牌，自主研发方针和代理运营策略并举，在游戏产业中而渐渐地形成第一阵营和网游蓝海中的领军旗手。但在国产游戏第一阵营提出“走出去”战略，向海外扩张的同时，游戏产品淘汰周期缩短、新品更替换代缓慢，与玩家多样化消费观念逐渐成熟之间的矛盾却日益凸显。

“网络游戏产业未来的发展方向将是多元化、多平台的，市场的增长也将主要来自于用户群体的开拓而非用户的深度挖掘。”

尽管大型多人在线游戏MMOG依然保持每年100亿左右的增长势头，及80%以上的市场份额，是当之无愧的“主流游戏”。但自2008年开始，网页游戏市场收入超过了平台游戏的火爆程度，及以手机网游为代表的移动终端在2009年3G时代到来时发力，让很多专业人士嗅到了市场的机遇。

3G契机打造职场新贵

“相对于外出旅游等成本较高的方式，在经济低迷的情况下，人们更倾向于在家不出门的娱乐活动或低成本的消遣，如网络游戏、动漫影视。”

中华英才网的职业顾问卢克告诉记者，迫于经济环境和就业形势的重压，不仅动漫、电影的票房收入不断创出新高；出版行业各种有关经济发展、金融货币和职场生存的书也卖得不亦乐乎。

“由于动漫、游戏等创意文化行业在经济危机中独树一帜，逆流而上，其在收入和人才需求上也呈现不断增长的趋势。”

此外，据近期智联招聘网的一份才情报告显示，网络游戏行业的招聘需求不仅在2008年一路上扬，2009年第一季度招聘职位也从1月份的11196个增长到了3月份的16330个。 此外，除了传统的网络游戏设计和开发工程师，手机游戏人才的需求增长明显，如手机游戏策划、手机游戏高级开发工程师、手机游戏单机开发工程师和手机网游服务器端JAVA开发高级工程师等。

选拔标准趋高

“今天面临着次贷危机，众多就业问题日趋严峻，但是我们仍然需要人才。”随着网游业的迅猛发展和毕业季节的临近，近期很多国内知名游戏企业也频频展开揽才计划，对人才的选拔标准也更加严格。

加拿大主机之门重庆公司总经理吴小艺告诉记者，“主机之门主要以发展软件为主，对大部分手机游戏java设计人才需求甚高。我们需要寻找一批社会发展未来10年内的高端技术人才，真切希望与他们共谋发展。”

在招聘现场，经过层层筛选，汇众教育游戏学员李坚林、彭超、刘槐均等3人最终胜出。吴小艺对他们表示了充分的认可。“虽然对汇众教育的就业率一直都在关注，但这几位学员的表现还是不得不让我刮目相看，他们的能力远远超越了现在的一些大学本科毕业生。”

而李坚林等人则表示，在这样的非常时期，能够在如此激励的竞争中胜出，与平常的学习和积累是分不开的。“越来越专业的人才培养、以及日益严格的人才选拔标准，在挑战下成长，让

我们对自己有信心，也对中国游戏业的前景更有信心。”

本土人才潜力初现

对此，汇众教育学员张拓也深有同感。在进入动漫学院之前，他一直在帮姐姐做服装生意，收入可观。但他告诉记者，“学动漫并不是纯粹为了谋生，还有自己理想方面的追求。”

从7岁就开始接触美术，一直到高中毕业都没有间断过的张拓，自今年2月份进入汇众教育广州动漫学院，现在已经是班里一些项目的导演。在目前所做的一个动画片项目中，他主要工作是负责召集大家策划方案。

“我的想法是，学完了先在企业里面经过几年实战锻炼，最终开办自己的工作室。我并不担心以后的就业问题，只要自己努力，最终一定会有一个好的结果。这是我从小的爱好，现在有机会，当然想抓住自己的机会。”

而同样毕业于汇众教育游戏学院的张一楠，目前已经是新浪旗下一名手机游戏设计师。谈到自己的成长经历，他的兴奋之情溢于言表。“在游戏学院我不仅学到了技术，找回了自信，还能够在最热门的手机游戏行业找到适合自己的位置。”

“云培训”助力新生代

当然，在汇众教育，像李坚林、张拓等人那样怀揣梦想的青年不在少数。在过去的5年里，已经有三万多优秀学员从游戏学院、动漫学院走出，投身到全国70%以上的游戏企业，开拓自己的职业天地。

而为了将更多学员送达理想的彼岸，多年来，数百名一线员工在专注于围绕动漫游戏产业人才需求提升学员技能的同时，也为他们量身打造适合自己的游戏职业发展道路，并提供完善的就业推荐服务。

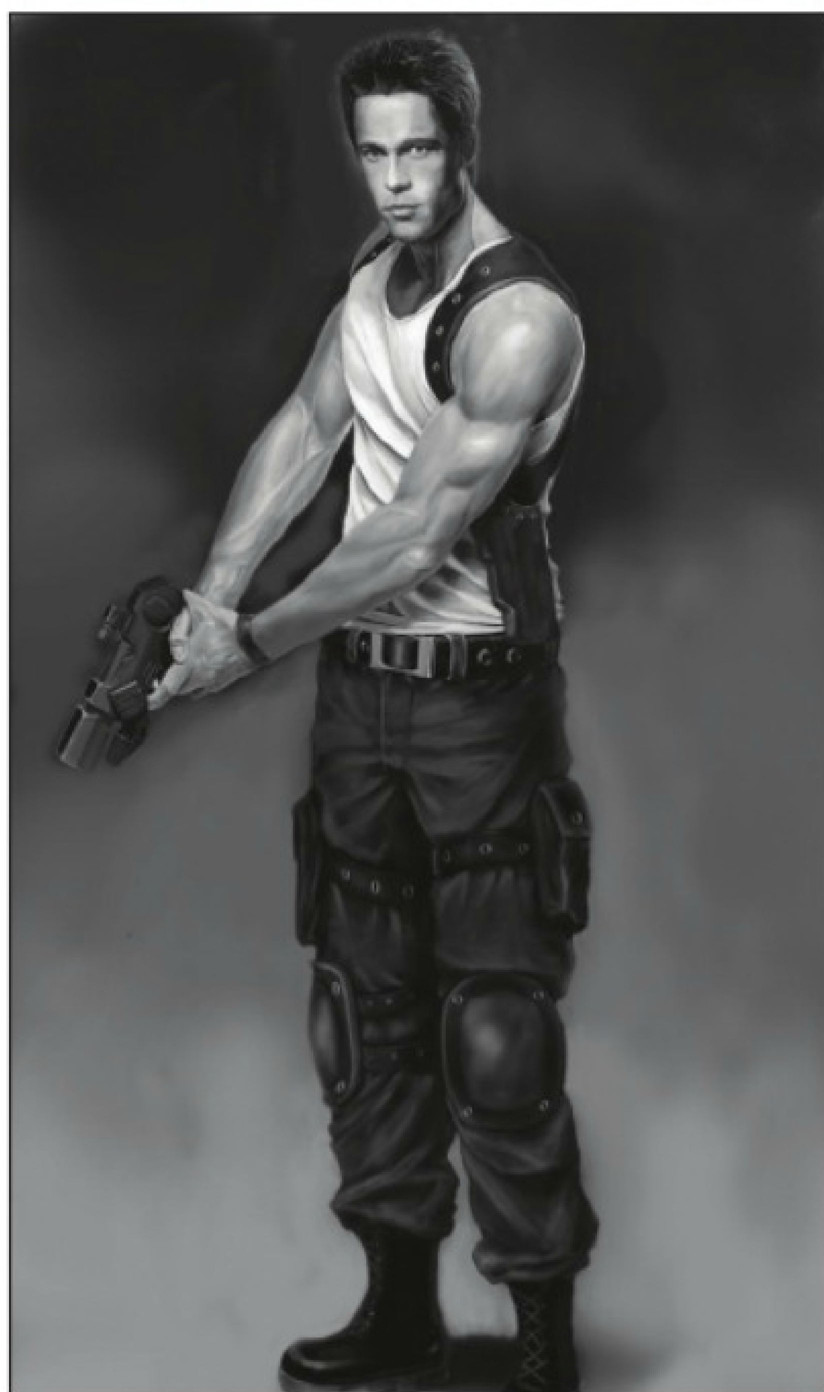
针对金融危机下，文化创意产业作为反经济周期的行业还在一枝独秀，增长很快，大量的游戏企业用人需求不断膨胀，却贤才难觅的现状，汇众教育总裁李新科在接受新浪专访时指出，“人才缺口，尤其是高端创意人才的缺乏，依然是这个行业，乃至整体经济发展最大的障碍。”

而汇众教育，作为国内数字娱乐人才培养权威机构，正在承担着这个弥补缺口的社会角色。“云培训”体系的应运而生，“云世界”互动平台实现的就业薪资可视化、教学过程透明化等教学突破，不仅实现了传统教学方式的变革，更为企业与人才之间搭建起一条绿色通道，为金融危机下高速发展的手机游戏产业提供了坚强的人才后盾。

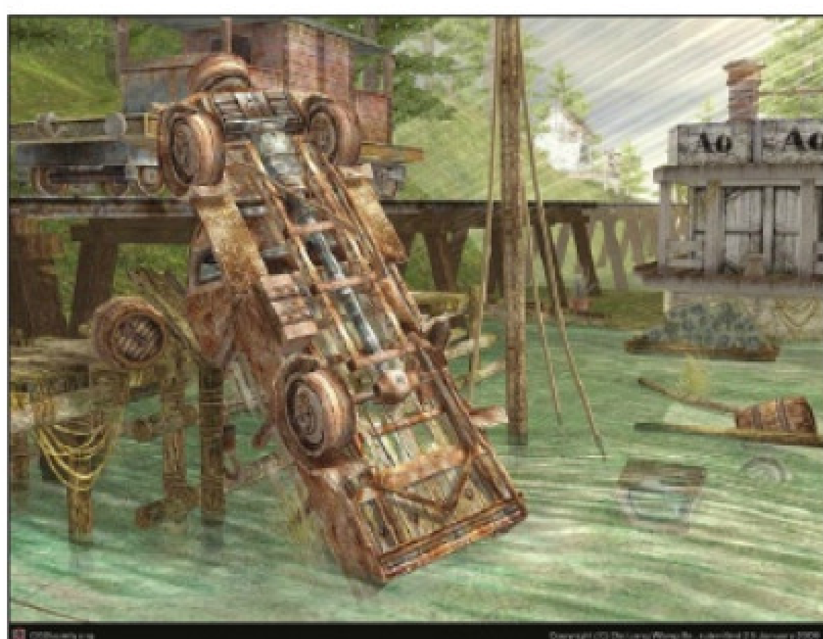
汇众益智学员作品欣赏















《成吉思汗》深度评测之萨满

■北京 LUBB

3DMMO《成吉思汗》由北京麒麟游戏开发并运营，首先大概介绍一下这个游戏的整体框架，按照官方说法，目前《成吉思汗》为玩家规划了5个步骤，分别是：

1-40级剧情+副本

游戏的成长阶段，简单的升级杀怪，轻松开始游戏。

主流玩法：听听歌，看看风景。

40-60级边境战，屠城战

40-60级玩家可以出国，外面的世界固然彩，随之而来的也有危险，所以玩家将面临入侵者的骚扰，其中屠城战斗颇为亮点。

主流玩法：拉拉镖车，骑个异兽。

60-80级帮会“世界杯赛”

60-80进入了角色的成熟期，以帮会为单位，整个服务器为范围，每周末循环举行帮会PK联赛，将成为这个时期的主流玩法。系统根据各个帮会的实力，分为甲A、甲B等不同的组别，每个组别有若干只队伍，进行分级别的对抗。

主流玩法：享受团队协作的乐趣，装备强化开始。

80-100级DOTA般的皇城争霸

用大家熟悉的DOTA地图进行皇城争夺战，其实也就是“国战”，这也是目前《成吉思汗》的终极玩法。皇城争夺中战中的胜利者将成为皇帝，可以任意掌控各国。

主流玩法：国家强盛，匹夫有责，大型PK的震撼体验。装备养成的成就感。

100级- 110霸王秘史（资料片）

100-120级会是什么样子呢？资料片的推出时间预计为2009年10份。

主流玩法：未知

《成吉思汗》目前处于封测阶段，作为一测的老玩家，在经过多日的体验冲击之后，也摸索出了不少经验心得，下面就跟大家一起分享。

PK及副本

我选择的职业是萨满，副本战斗中，如果战士的意识比较好的话，不用照顾其他职业的血，只看好战士就可以了，平常治疗只需要用回春就可以，除非特别的时候才用小巫医吟唱治疗，注意驱散，普通的怪物基本就没有压力。Boss战中，随时要注意看好战士的血条，不要让血少于一半，注意吟唱时间，注意治疗预判时间，Boss打多少血，自己能加多少血，不要溢出治疗，浪费蓝，保持吟唱，移动是可以打断治疗的，这样不会浪费蓝。大巫医术、群体加血这样的技能就要注意使用在关键的时候。

萨满的输出，其实这是很需要注意的地方，一般见面就是普通攻击，狗就上去咬了，狗的射程简直是远程，不信的朋友可以观察，估计是最长的20码。看到群怪的时候上去就是一个华丽的火凤之舞，然后注意轮流给每个怪物放黑鸦，注意把每个怪物的血打平均。其实萨满的平射是最多的，自己打，黑鸦，狗咬，看着怪物的血不断的跳出来成就感很强。

我玩萨满的时候几乎就是个输出职业，这么个玩法要注意蓝的使用，一般要记得保留，所以包包里要常备萨满回蓝药。所以一般的萨满不要注重输出，要注意保护好队友。唯一要注意的是Boss把战士给暴击死了，或者卡死了，注意Boss的仇恨对象，如果是自己就马上开无敌吧，等待其他的职业抢走仇恨，然后关注好他们的控制，关键的时候配合一下恐惧，控制Boss打断技能。要注意随时驱散，一个队伍在战士挂掉的时候就特别考验萨满的意识了。

PK的时候特别注意队伍的阵型，该放恐惧的时候就恐惧，遇见敌


蒙古包里面有没有正宗奶茶？


看我的赤血宝马！


好多的赤血宝马……


漂亮的剑幕

前每个人身上放一个回复技能，群疗和大巫医注意放，还要注意驱散，和自己无敌的使用。其实队伍遇见队伍，阵型和控制技能是最重要的事情。萨满的弱点就是爆发力不强，其实能在PK的时候保证队友不死并且优先干掉对方的萨满基本上赢了七成。

注意事项

及时观察队友的位置，补Buff，驱散负面，无敌和恐惧配合使用，治疗预判。反正就单P而言呢，我觉得萨满是无敌的，一定要骑体马，先给自己一个回复，然后起手黑鸦，狗狗就去咬了，接着就是火凤，然后兜圈圈，随时给自己驱散，一直跑一直跑，猥琐到死，大巫医术和群疗给自己治疗，还有恐惧和无敌，配合药，基本死不了，距离感很重要。我碰到了意识好的萨满，一套连续技能放下去，对方没有死，接下来就被他耗你的红药CD，耗着耗着就死了，是慢慢死的，真的不知道怎么打。萨满缺乏的就是瞬间杀人的爆发力，因为控制技能太少了些，所以追杀不是萨满的领域。

萨满是一个很有挑战的职业，PK的时候要骑体马，萨满就是那么点血，两个连续技能就可以秒掉的。记住不断看队友身上的血条还有站位，不断点，不断看队友的状态和血。

提到PK及副本就不能不说游戏中的快捷键设置，与其他网游不同，《成吉思汗》快捷键的基本设定，为适应玩家习惯用左手控制键盘的方式，特别推出“左手专属”快捷键，即常用快捷键由键盘数字1～6，和F1～F6这12个键组成。在紧张的打斗操作中，最重要的技能键全部在左手掌握范围，特别是远程攻击职业，不管是PK还是拉怪、打怪，都很有用。

麻将牌

“麻将牌”是《成吉思汗》装备强化系统中最复杂的一个，也是游戏中一个特色系统，现在我给大家一一道来。很多玩家可能都打过麻将，麻将中有“副”“对”“将”等说法，但是在游戏中如何体现呢？细心的玩家可能会发现，装备栏左右正好14件装备，正好对应麻将中的14张牌。镶过麻将牌的玩家都知道，一旦镶上麻将牌后，装备都会获得一个属性提升，但是如何才能“和牌”获得最终激活效果呢？首先，主手、副手装备上的牌必须是“对子”做将，从左边数二到四个必须是“副”，也就是头盔、衣服和第四个手镯，必须是“副”。左数第五到第七是一“副”。右边和左边相对应，从第二到四是一“副”，五到七是一“副”。如果在指定位置的装备上镶的“麻将牌”成“副”了，就会有一个小激活效果，这个小激活效果所加的属性根据成“副”的牌型的不同效果也会不同。可能会有人问顺序必须是这样吗？我可以很负责任地告诉你，是的。当然想要获得“和牌”后的最终激活效果，还地需要一个必要条件，就是要“护身符”。根据你牌型的不同，装备上不同的护符，如：“屁和”“大三元”，也就是说你即使你“和牌”了，但是你没有这些护符也不会有最终激活效果。

刚才说了一下如何激活，现在给大家说一说激活后的效果。如果装备被激活了，人物的全身会照耀着装备的光芒，只一个“炫”字怎能形容。当然激活并仅仅是好看，当满足小激活条件后，会获得攻击抵消的效果。如果全身激活了会获得隐藏属性，隐藏属性根据和牌的情况而有所不同，例如：“屁和”是全攻击伤害抵消6%，也就是说“进攻”“远攻”“魔攻”全部抵消6%。听上去挺“变态”吧？但是这种东西真不是大家很轻松就能搞定的。首先，麻将牌的获得是通过打“龙魂”获得，至于如果这个Boss的详细信息，官方网站上都有详细信息。我只想在这里告诉大家更简单的方法，在本国的马场Boss也会掉落“乱士符”。每个“乱士符”只能使用一次，使用后会在装备上随机镶上一张麻将牌，但是不是你所要的那张就看运气了。其次，麻将牌中有“条字牌”“筒字牌”“万字牌”，每种牌所加的属性是不一样的。如“条字牌”是抵消近战属性伤害的，“筒字牌”是抵消魔攻的，“万字牌”是抵消远攻的，玩家必须针对自己角色职业和装备特点来设计镶嵌牌型。最后，要想获得最终的激活效果，玩家还地去弄相对应的“和牌”护符。虽然说属性稍微“变态”了些，但是想要得到不是件简单的事，这也是对那些辛苦付出的玩家一种最好的奖励吧。



经验值在哪里都很重要



马上作战很愉快



苍莽熊在我眼里便是维尼啊！



我和我的“秘书”

《妖怪A梦》的尽致和创新

■北京 Banboo

《妖怪A梦》不是一款纯粹打怪、升级的游戏，在（造型）进化系统、人物双线发展方面都有许多创新，而承继UC的优秀开发积淀，《妖怪A梦》还融合了视频系统，力求增强玩家互动。

初入妖怪世界 迷茫与希望同在

刚进妖怪的世界，很多孩子（因为开始的妖怪只有1岁）都是迷茫的，特别像《妖怪A梦》这样哭着喊着要颠覆传统的（比如妖怪可以挂机，靠在线时长升级）。很多游戏细节与现在的Q版回合制迥然不同，好在开发公司的新手任务做的不错，只要玩家跟着新手任务走就行，一步一步教得很清楚。建议大家不要着急点下一步，看看NPC都对你说了些什么，有的时候你把那些话都看清楚了，就不用一银一银喊世界窗口问别人询问。7岁以前妖怪宝宝的属性点、生活技能和战斗技能都能洗点，成本也很便宜，南瓜村保育员1铜一个，不过注意技能洗掉了只返还潜能，不会还钱的。期间玩家也需要多注意下世界窗口里的系统消息，小薇妮（妖怪学院的班主任）的快问快答和明星猜想都是得元宝的好机会。学习技能在家园的书房里，完美书房可以节省15%的潜能消耗。关于建筑的完美和普通区别如下：仓库完美5页，普通1页，差一级少一页；书房是品级越好省的潜能越多；工坊品级越好制造时间越短、砸星（砸星是用来升级装备，不同装备可以砸星的颗数也不一样）成功率越高；睡房品级决定耐力恢复的多少。

非常重要的每日任务

《妖怪A梦》的每日任务是得到潜能的重要手段之一。

结义任务：这个任务很好做，找个人组队去梦之都结义使者那就知道怎么办了，还要去杂货店老板那买个镐头。每天能做3轮这个任务，对于新手来说这些潜能还是很棒的。缘分任务：籽玉和缘石，如果你出门打到缘石了，等凑够5个以后就回去找籽玉，5个是上限，所以最好到5个了就回去做一次。很不错的任务，而且没有次数限制，只要你有籽玉或者缘石就能做，精石是生产各种物品的必要道具，品相越好的精石能生产更好品质的物品。管家任务：很简单的任务，种种植物收收果实就能拿潜能了，前期玩家赚钱比较方便的途径，采集的过程中有几率得到各种金属叶子，对于新手来说这些叶子是很值钱的。赏金任务：2阶后可以在梦之都财务官员处接到，第一步提供任务要求的材料，通过种植物收果实就能得到，第二步去野外打怪得到道具（一张地图），看着地图找到地图标记的地方，放倒怪物以后得到定制精石，回家随便做个装备回来交任务，1阶的60银，2阶的90银，3阶的1.2金，依次递增。抗魔团长任务（除魔）：无聊出去挂机杀怪的时候要把这个任务接上，有潜能给，每天两次，这个算是额外收获，随着级别提升，得到的潜能会越来越多，这里就不赘述了。每周晚间任务：周一钓鱼、周二是光之石和暗之石、周三挖矿。

生活职业专项心得

首先要说一下厨师，为什么先说厨师呢？因为厨师可以做潜能餐物品，而潜能是决升级快慢的重要因素。厨师可以做“吃的”和“洗的”两种加潜能用品，“洗的”加潜能比较多但消耗得慢，“吃的”加的潜能比较少但消耗得比较快。做潜能餐你会发现需要大量的植物果实。这个时候通常会想到园丁。园丁可以做完美种子，完美种子可以收获4个果实，无暇收获3个，良好收获2个，普通收获1个，而且完美种子在收获的时候还可以得到变异种子和一些RMB道具，还能增加家园的舒适度，当家园的舒适度到达3万的时候可以增加玩家的各项属性值，所以园丁一样不可或缺。说到家园就少不了房子，小妖怪需要书房来学习技能，而只有完美的书房才能为我们节约更多的潜能，这个时候就是木匠大显身手的时候了，每个小妖怪都不能少的两种房子就是书房和工坊，书房已经说过了，工坊是做什么的呢？工坊可以为我们生产东西，还可以给装备砸星、打孔，装备砸星后会提升很多的性能。此外还有仓库和睡房，完美仓库可以拥有5页的储存空间，方便我们存放物品，不过有时候没那么多完美精石给我们。造了书房和工坊后还可以造仓库和睡房，建议1阶一定要造个完美仓库，然后不拆除，以后的高阶仓库只需要良好、精致或无暇的都行，常用品，如肥料、泉水、石头可以放1阶仓库，装备可以放高阶仓库，睡房1阶完美足够，注意睡房一定要完美的，因为一天只能睡3次。

还有裁缝和铁匠。裁缝主要生产智力和敏捷的法系装备，铁匠主要生产力量和体质的力量系装备，但是还有一些是需要这两个职业共同合作才能完成的。


了解《妖怪A梦》从官方论坛开始


每日任务之结义使者


2级家园有更大的建筑面积


5级的完美书房内景


金牌厨师的生产基地

《GT劲舞团2》评测手记

■河北 老鸭

官方给出的配置要求现在玩家基本上都可以达到，但是如果想要进一步领略游戏全貌，将游戏中新近加入的特效元素更好地表现出来，显然官方给出的配置并不能满足要求。建议喜欢这款游戏的玩家将官方基本配置再调高一个台阶，基本上就可以较好地体验这款作品了。

《GT劲舞团2》采用全新3D引擎，完全突破原有的制作模式，玩家在进入游戏之后，可以感受到游戏的细节刻画给自己很强的冲击力。由于游戏定位仍然延续劲舞团的游戏人群，朝气、阳光、活泼是游戏玩家的主题形象。通过引擎的应用，使人物的刻画更加的真实细腻，就像真实的，现实中的人站在了自己的身边。画面整体来讲数据流相当的稳定，这就使得人物形象逼真且充满质感。依托强大的游戏引擎在游戏操作中的应用，肢体动作的连贯性就有了很大的提升。人物每做出一个动作，都会产生不同的视觉效果。

3D舞步是《GT劲舞团2》新融入的一项游戏内容，其本质内容就是舞步按键发生抖动，从而给玩家产生视觉效果上的阻碍。但该系统具备很强的趣味性和娱乐性，但对于普通玩家而言，要想在3D舞步中有所作为，还需要一段时间的磨练。特别是3D舞步的最后爆机，将比普通模式的爆机高出20～40%的分数！这点还是很具有诱惑力的。

细节刻画彰显个性自我

首先，以往游戏中人物的面部表情都是固定的，在《GT劲舞团2》中，人物采用真人面孔，将真人脸模植入虚拟人物脸部。使现实生活中自己心仪的面孔成为游戏中的自我。玩家可以根据自己的理解和喜好，随意设计角色的脸型、脸廓、发型、头发的颜色、眼睛的大小、眼眉的粗细，甚至包括眼眉之间的距离、皮肤的颜色、性格等等。其次就是脸部的妆容了。这里要说明的就是玩家可以在游戏中利用虚拟彩妆功能实施脸部化妆，将角色的脸面凸现自己对颜色的定义和美的定义，笔者自己就细致的给自己的形象化了一次彩妆，相当过瘾。

作为休闲游戏的一大卖点，靓丽的服饰一直是玩家关注的重点。依附强大的图形引擎系统，《GT劲舞团2》对服装道具的设计特点就是动感华丽、清新自然。这里要强调的是游戏增加了更加彰显个性的环节——自己动手设计服装，能够让玩家发挥自己最大的想象力。美中不足的就是一个人只能拥有一套自己DIY的服装，使得衣橱之中略显单调。

随心所欲跳出真我风采

作为舞蹈类休闲游戏，乐曲恐怕应该说是游戏的灵魂之所在。当然，这也就成为了众玩家关注的焦点。《GT劲舞团2》在这个方面有了全新的突破。背景MV实时播放功能，让玩家在各个所处的环节中都能享受到恰如其分的当下流行音乐。《GT劲舞团2》中有大量真人明星所担任的NPC系统以及国内外多个卡通动漫知名品牌的伙伴加盟。以往能够自己编制舞曲已经觉得神奇无比，但在这里，我们不仅可以听到时下最为流行的音乐盛宴，更可以让自己所喜欢的明星在游戏中现身，和原唱一起翩翩起舞。 出现在玩家周围的不再是网络虚拟人物，而是真真正正的现实明星，还有各种动漫角色以伙伴的身份参与到游戏中来。舞步方面，虽然笔者只能算是菜鸟级选手，但在这里也能感受到万众瞩目的“焦点人物”之感。

吉堂社区网络虚拟时空

在《GT劲舞团2》中，最吸引人眼球的应该就是游戏所提出的吉堂社区这个概念。社区化的管理模式，使玩家有一种在现实生活中的真实感，车水马龙，人来人往。玩家在这里既可以和朋友逛街购物，也可以和爱人漫步林荫小道，或是和家人一起出国旅游，或者干脆自己一个人在家里装扮属于自己的个人公寓。吉堂社区针对单身、情侣、好友、地区同乡等不同目标群体，设计了诸多场所，比如商场、茶馆、饭店、书屋以及个性十足的小屋等等。

总的来看，《GT劲舞团2》所带来的是一种全新理念的舞蹈类游戏，虽然目前很多人还不太习惯她的游戏方式，但凭借劲舞游戏模式的熟悉度，在《GT劲舞团2》中还是很容易上手的。特别是吉堂社区的出现，让网络图形交友社区成为现实。



有关脸型创建的自定义内容非常具体



3！2！1！Go！



舞！舞！舞！



活动奖励很丰富

盛大《天空战记》欲打破网游同质化僵局

■上海 同心

网络游戏风行于世至今已经超过10个年头，因为“钱”景广阔，其间所涌现出来的产品用浩如烟海来形容毫不为过。然而真正称得上开创一代流派，能够被玩家记住的游戏大作却并不多见。

纵观网游发展历程，我们可以清晰地看到几款标志性的产品就像风向标一样左右着网络游戏的前进道路，引发无数跟风者蜂拥而至。首先是韩国NCsoft公司的《天堂》，率先将《暗黑破坏神》的游戏模式与互联网完美地结合在一起，从而开创出网络游戏的新时代。

此后韩国Actoz公司的《传奇》，将PK提炼为网络游戏不同于单机游戏的精髓，因其恰好迎合了中国网络游戏玩家的需求而风靡全国。接下来NCsoft的《天堂2》，开启网游精美画质时代，随后Actoz的A3则将无比精美的画面与成人概念融为一体。直到《魔兽世界》的出现，为网游引入了阵营的概念，同时副本大行其道，成为网络游戏的标准配置。

然而伴随着网络游戏前进的脚步，对其陷入同质化困境的指责从未停息过。在一轮魔兽模仿秀尘埃落定之后，玩家们发现自己仍然在原地打转。在一款款抄袭模仿之作上市的同时，创新却成了网游这个创意行业的稀缺之物。雷同的体验过程让玩家厌倦，也让行业窒息。

在这种尴尬局面下，仍然是来自韩国的Actoz公司用《天空战记》率先做出了勇敢的尝试。

在这款由Acotz打造的全球首款飞艇空战网游作品中，第一次将网络游戏的活动领域由传统的陆地全面拓展至海空。玩家要体验的将不仅仅是如油画般精美的画面、绚丽无比的技能特效、如《传奇》般痛快淋漓的PK场面，而是要驾驶着网游史上首次引入的游戏要素——飞空艇，在陆地、海洋和天空三界自由翱翔。

在陆地方面，《天空战记》延续了大多数MMORPG网络游戏的特点，通过打怪练级、任务、副本、活动等多种形式，帮助角色成长。为了突破传统网游选择目标再轮番施放技能的单调战斗方式，Actoz为《天空战记》设计了独特的“锁定”攻击模式。在这种模式下，玩家将能够以锁定目标为圆心进行快速移动，从而可以产生各种躲避效果，配合需要键盘连续按键才能施放的特殊锁定技能，使得打怪具备了很强的策略性和操作感，这也是众多PK“技术流”玩家对这款游戏推崇备至的原因之一。

通过在陆地上的角色成长和对游戏的熟悉，玩家的游戏范围逐渐拓展至海面和天空，并开始真正体验到游戏的核心乐趣的终极追求。在三维的空间内，玩家之间比试的不仅仅是飞空艇装备部件的等级和差异，更是对空间感觉和游戏操作的全方位较量。试想一下，当你独自驾驶飞空艇翱翔于蓝天之上，在翻转腾挪间感受着追逐与攻击的强烈视觉、听觉冲击，是何等的刺激与激动。

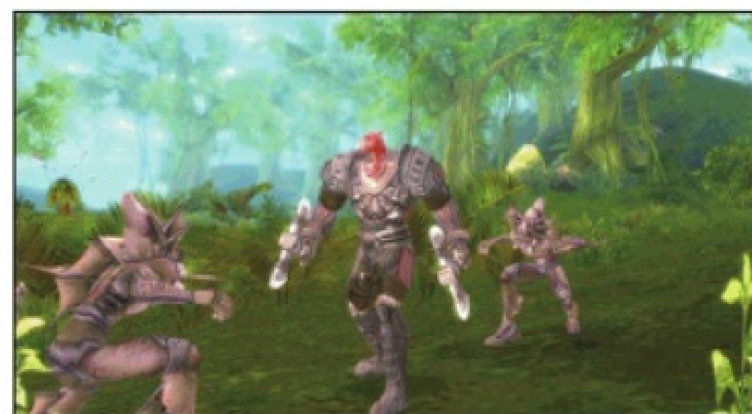
在遍布世界的天空航路上，到处潜伏着未知的怪物和危险。觊觎玩家宝物的海盗们，则成群结队出没于玩家必经的黑暗角落。在这个危机四伏的世界里生存，飞空艇就是你最可信赖的忠实盟友。

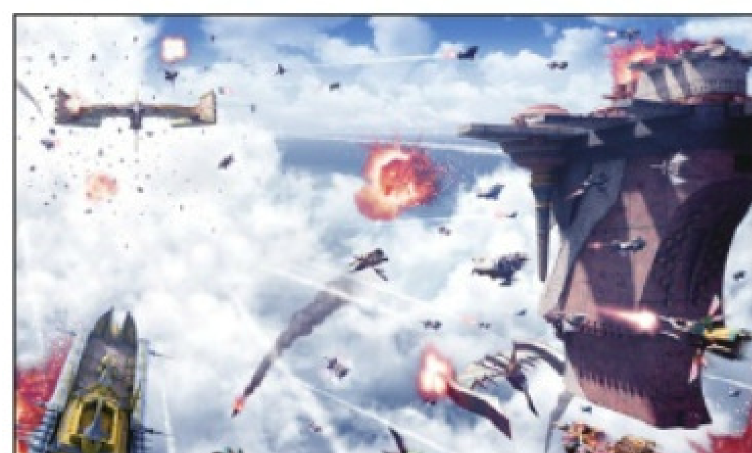
宇宙中一个即将毁灭的文明在自我救赎的道路上发现了另一个文明，两种文明碰撞在一起后迸发了科技的融合以及求同存异的世界观，但随着时间推移，双方还是爆发了一场终极大战，史称“火之审判”。可惜迎接幸存者的并不是和平，一支名为帝国军的力量在这块满目疮痍的大地上再次复苏，战争之云又一次笼罩整个世界，这便是玩家所处的“大航空时代”。

不过千万不要认为这是又一个“Star Wars”，根据游戏动画可以看到，《天空战记》以蒸汽朋克的手法，营造了一个科技与魔法交织的世界，画风秉持韩式美型。

传统，只能靠创新才能颠覆。沉闷的空气，也必须打开窗户让清新的风来吹散。《天空战记》预计将在今年夏天正式推出，能否给现今的网游市场带来一丝新意，解释权当然还在玩家手里，不过从目前的资料来看，颇为值得期待。


人设很“韩式”


陆地上的磨练同样重要


让人想起押井守的“空中杀手”


蒸汽朋克风格的战舰

此情可待成追忆

时空幻境
制作：Number None Inc.　发行：Number None Inc.
发售日：2009年4月10日

■总有那么一种游戏让你失去任何评论的能力，我们只能用“艺术品”来描述它。



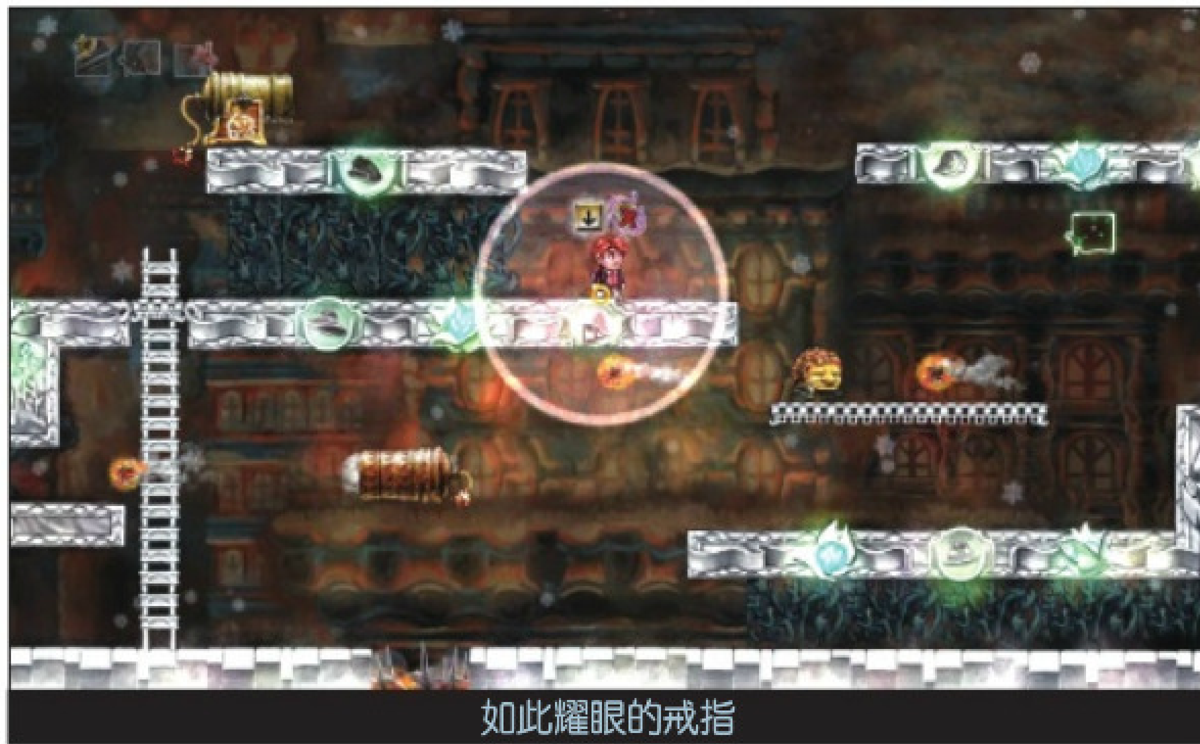
游戏里没有死亡后重来的惩罚。我们只需要按着Shift，就会倒回时间之初，将Tim从死亡救回来。而时间，就是游戏的关键

■上海 Tiberium

总有那么一种游戏让你失去任何评论的能力，你玩过之后，只能欢喜赞叹，只能拍案叫绝。这种游戏，我们可以称之为“神作”，然而由于如今这个名词在游戏界越来越不值钱，我们已经无法将这个名词应用于这类游戏上。我们只能钦佩于为何游戏业居然有这么天才的制作人，能够制作出如此天才的游戏。我们只能用“艺术品”来描述它。在我看来，能够获得艺术品这个称呼的，2007年，有Valve的Portal；而2008年，非Braid（繁体中文版名为《时空幻境》）莫属。

Braid

Braid是由独立游戏人Jonathan Blow开发的一款2D横版平台动作解谜游戏，去年便在微软的Xbox Live卖场上推出，仅供Xbox 360用户下载。当年一推出便获得极高评价，多个国外游戏网站均给出9.5分以上的极高分，同时它还在独立游戏节（Independent Games Festival，IGF）获得过最佳设计奖项。今年，这款游戏推出了PC版，这让PC玩家有幸玩到这款极其精美的作品。


如此耀眼的戒指

Braid是那种表面看上去极其传统的游戏。2D横版平台跳跃，这基本上是从马里奥开始创造出来的模式。初玩这款游戏的操作部分几乎和马里奥别无二致：左右移动、跳跃，甚至也有类似蘑菇的怪物和从下水道管子冒出来的夹子。只有极其精美的画面才能提醒你，这是一个次世代的游戏。

游戏由一片灿烂的城市夜景开始，那是大大的Braid字样闪出之后如同火焰焦灼一般的城市。前方的黑影就是我们目前平台以及游戏的主人公，Tim。我们别无选择，只能往前走。路过一片星空，我们来到了Tim的公寓：也就是游戏的主要场景，6个房间（外加一个隐藏的房间）。我们进入第一扇门，来到了“世界2——时间与宽恕”。


开始，亦是结束



时间的流长

世界2

等等！为什么第一个场景是世界2？不要急，等你玩到最后就知道了。

我们操纵Tim走过一个云雾笼罩的房间，房间里放着6本书。打开它们，我们可以了解到这个游戏基本的剧情：Tim



公主在别座城堡，公主总是在别座城堡

和公主分手了，他要去寻找公主。但就是如此简单的剧情里却隐藏了极为隐晦的寓意。为了不剧透，我只能说这款游戏真正的含义，需要你自己去发掘。

第一个场景非常简单，连游戏本质和马里奥都没有任何差别：方向键移动、跳跃，跳到怪物的背上能够跳得更高一些。背景如同梵高风格一样的油画和极其优美的背景音乐让我一下子就被吸引住了。如果单单为了进入下个场景，那么这款游戏没有任何难度。所以，收集房间墙上的拼图才是重点。

拼图？为什么要收集拼图？拼图上是Tim过去生活的点点滴滴。Tim回忆着他的儿时时光，他与公主的甜蜜过往，他的求学经历，他的伤心路程。这些经历变成了记忆中的碎片，隐藏在一个个的场景当中，需要Tim认真去寻找回来。我们慢慢在这些碎片中，找到Tim的人生，他的追求、他的痛苦，直到结局。

当我们通过了世界2之后，来到了“世界3——时间与谜题”。世界3我们遇到了那些不随着时间的流转而变化的物件，这暗示了什么？世界总是在变化，而我们的内心总有一些不会有变化？我们操纵着Tim不断地前进、后退，而世界本身那些坚硬的东西不会改变其流转的方向。

“世界4——时间与地点”是一个奇怪的世界：它只根据Tim的脚步而转


拼图5：时间与抉择


“你往何处去？”

动。没错，时间只与地点有关，与世界无关。Tim从左边跳起或从右边跳起，足以改变世界的面貌。伴随着时放时停的莫扎特《小星星》的旋律，我们看到了一个在停止/流动/倒转之间不停变换的世界。然而，世界总是在阻挡我们的脚步；我们无法简简单单地越过障碍，只能凭借着不停变换的时间的流转来开启这些门，拿到拼图。

“你往何处去？”

公主在别座城堡，公主总是在别座城堡。

“世界5——时间与抉择”：Tim在与自己的影子做斗争。世界被一层淡淡的阴影所笼罩，背景中，无尽的落叶飘零。影子既是Tim的助手，也是Tim的阻力。按一下Shift，Tim就返回到了之前的状态，而他的影子则忠实的反映了他刚才的动作。我们必须想出如何来操纵影子，才能拿到那些拼图。我们可能要牺牲掉自己的影子，才能达到最后的完美境界。

“也许在完美的世界里，戒指能真正的代表幸福。”在“世界6——迟疑”，Tim拿出他珍藏已久的戒指，郑重地放在地上。戒指出现了一个光圈，光圈周围的时间都变慢了。或许正是因为这个世界的不完美，戒指才能让世界缓慢下来。戒指是一个象征，它太耀眼了。

世界1

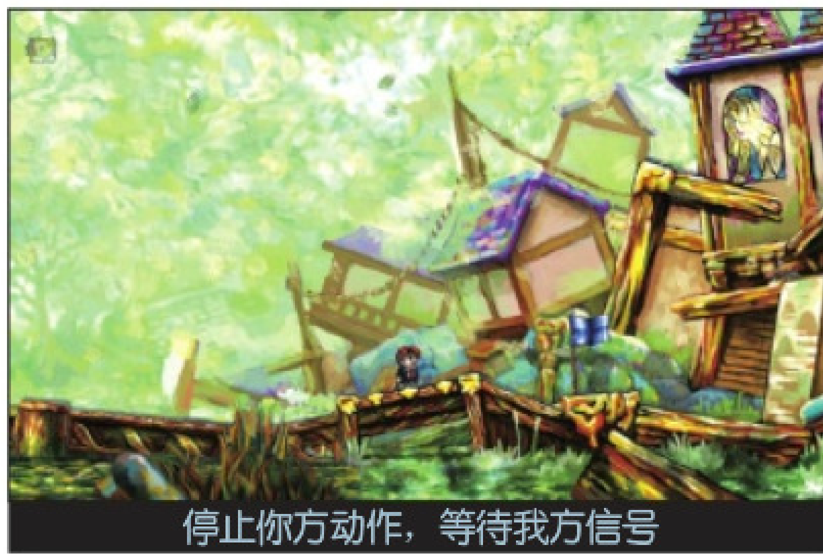
经过了6个世界，收集完了拼图，那段到顶楼书房的梯子终于齐了。Tim打开了那扇书房里的门，走了进去。最后的世界与最初的世界，这个世界里隐藏着什么，我无法写下去；Tim救到了公主，同时也失去了她。这是结束，也是开始。是啊，是时候建立一个城堡了。

除了收集拼图，实际上Braid的另一项任务隐藏得非常深：收集星星。这是一项没有攻略就几乎不可能完成的工作，绝大多数人在通关时肯定连一个星星都没有见到过。星星会出现在Braid公寓前的星空。如此艰难的收集星星的历程或许说明了，真正接触到他人的内心可能是一种奢望，一种艰难而几乎无法完成的任务。在星空上闪耀的星星会从天空上降下一条阶梯，Tim爬上去，从而接触到了这个故事真正的真相。

结束

我必须引用下面的话结束这篇不是评论的评论。奥本海默说：“我正变成死亡，世界的毁灭者。”肯尼斯·班布里奇说：“现在我们都成了婊子养的。”当然，还有Christina Rosetti的诗篇：


世界的影子


停止你方动作，等待我方信号

谁见到过风？
你没有，我也没有。
但当树儿低下头，
便是风儿经过的时候。

如果你读过本文无法理解，那么是时候去亲身体会了它了。P

《大众软件》游戏评分

优点： 剧情、画面、谜题、内涵……如此之多，几近完美；

缺点： 作为解谜游戏，可玩度不高；同时作为一款2D游戏要求配置还真不低……



总评 9.5



仿制与半成品

半神
制作：Gas Powered Game 发行：Stardock
发售日：2009年4月14日

■《半神》的单机内容乏味得令人惊讶，被寄予厚望的对战模式更是表现糟糕。

《半神》的游戏方式与DotA极度类似，玩家控制一名半神，通过击杀杂兵部队或对方的半神来获得经验值和金币

■重庆 Jump

在《魔兽争霸III》的海量MOD地图中，远古防御（Defense of the Ancient，简称DotA）想必是最成功且影响力最大的。系统完善易于上手、场面火爆对战激烈、对战平衡性精妙，并且每个版本都有大量值得挖掘的细节——广受欢迎的DotA完全有成为一个独立游戏单独发售的潜力。有《反恐精英》之于《半条命》的先例，暴雪要是独立发售一个以DotA为基础的独立游戏模组也本是顺理成章的事儿。然而暴雪还在犹豫是否将这款CPL比赛地图收编改造之时，吸取了DotA对战要素的游戏新作已雨后春笋一般冒出来，从山寨网游到网页游戏，众多厂商都没有错过将成功的游戏创意转化为市场价值的机会。在这些质量良莠不齐的仿制品中，名气最大、制作最精良的莫过于这款出自名家Gas Powered Games的《半神》（Demigod）了。


《半神》在图形效果上有着不错的表现，人物细节刻画也还过得去

以神之名

声名在外的Gas Powered Games由金牌RTS制作人Chris Taylor领衔，RTS早期杰作《横扫千军》（Total Annihilation）便由其领衔主创。在两作《地牢围攻》（Dungeon Siege）赚足了声势后，2007年，《横扫千军》时隔10年的精神续作《最高指挥官》（Supreme Commander）横空出世，再次将Gas Powered Games和Taylor推上了神坛。一年之后，Taylor领衔制作了太空科幻背景游戏《星际围攻》（Space Siege），这款意在开拓太空踢箱子游戏领域的野心之作只收获了惨不忍睹的媒体评价，销量也是一路走低，最终消失在茫茫的排行统计中。《星际围攻》遭遇滑铁卢、《最高指挥官》的续作遥遥无期，Gas Powered Games亟需一款能够在断档期撑起台面的游戏。如此背景下，低调上市的《半神》自然便承载了高于平常的期望和负担。



只有8名半神可供操作，选择面实在太窄了

声光表现

沿用了《最高指挥官》的Moho引擎，《半神》在图形效果上有着不错的表现。大比例的无缝地图缩放是最大的特色，尽管受限于地图大小不能如《最

高指挥官》一般缩放成全景地图，但每张对战地图显然都经过特别设计，从神灵宫殿到远古遗迹，全景视角俯瞰下方能一睹全貌的战场显得颇为大气。镜头拉近之后的画面细节也相当丰富，不断呼出毒气的污兽会在身后留下长长的酸液痕迹，雷古勒斯则有着华丽的金色双


父神之戒，让你从熊样变神样！


官方对战服务器由于没有正版验证机制，被盗版用户挤爆，这能怪谁？

翼，被荆棘女王的蔓藤贯穿后的战士挣扎着倒下，而有山峦一样高大身躯的车塔则轻松一掌将杂兵推下深渊。

各种魔法效果中规中矩，没有华丽的虚化粒子容积云之类的特效，却也符合DotA类游戏一贯的爽快风格。美中不足的是画面引擎优化不足，同屏出现大量单位和魔法效果时帧数会显著下降。由于单位配色和建模重复，游戏画面时常显得凌乱而刺眼，影响了整体美感。相对这乱眼的画面，《半神》的声效却有不少亮点。每名半神的配音都十分出彩，橡树守卫有着圣骑士一般的稳重口气；暗界领主的台词则让人不寒而栗；持火护法在烈焰形态下口气张狂、神经兮兮，切换到寒霜形态却变得冷酷冰彻——用声效就让玩家真切感受到了“冰火九重天”。无论是弓弦弹响弩箭划破空气还是重锤落下大地颤动，激烈战场中各种声音的交汇使人热血沸腾。

DotA类游戏当然少不了激动人心的“第一滴血”“终结者”“神样”的击杀解说，为了配合弑神的主题，《半神》中还特别加入了“瘟疫”“天启”“诸神黄昏”等连续击杀称号，连击数越高称号越拉风，当然群嘲度也越高。

乏味的单机内容

《半神》的游戏方式与DotA极度类似，玩家控制一名半神，通过击杀杂兵部队或对方的半神来获得经验值和金币。地图上有数个路口，布置有双方的防御塔楼。塔楼在初期有压制性的伤害和血量，是半神无法逾越的天堑。玩家可通过占领战场中的旗帜来控制周围的领土，占领相应领土后可控制传送门或神器商店等重要建筑。对战双方围绕着塔楼和旗帜进行攻防，提高各自的等级并更新装备，最终获胜条件视规则可分为摧毁对方重重塔楼包围的大本营、获得足够的半神击杀数、摧毁对方要塞或占领并坚守足够数量的领土几种。

为了把心思放到对战上，《半神》的单机游戏内容相当贫乏。除了与电脑控制的半神进行遭遇战，游戏只提供积分锦标赛一项单机内容。而这个所谓的锦标赛实际上不过是控制一名半神与AI玩家组队进行连续的对战，乏善可陈。由于AI的笨拙表现，时常会莫名地连续送死或在被夹击时原地打转。总之，这款游戏的单机内容乏味得令人惊讶。

熊样和神样

当然，我们也许不该过分苛求这款以对战作为卖点的DotA游戏，然而《半神》的对战内容却也让人失望。首先，总共只有8名半神单位可供选择，使得这款游戏的深度严重不足。且不和英雄数量近百名的DotA相比，光是游戏提供的5对5对战地图上只有8名半神这一点，就让人很不能理解。说实话，在这类只能控制一个单位的游戏中不得已和其他玩家使用一样的单位其实非常别扭。每名半神只有寥寥数句介绍语并且只有20级可升，轻度玩家只会草草点完一名半神的技能，然后飞快地转战下一名半神，同样的情况发生8次后，《半神》这款游戏就结束了……


大地图还是很有视觉冲击力的

其次，装备系统是DotA类游戏成败的关键。在DotA Allstar中，除了英雄的选择，道具和装备的取舍是决定对战成败的重要因素，而每次DotA发布新版本地图时都少不了对装备属性和特效进行修补。反观之下，相对于DotA精妙的装备系统，《半神》只学到了皮毛：初始商店中贩卖的装备过于单调，基本上是简单的同类属性装备从低到高排序而已。DotA中大获成功的神器合成、死亡掉落等优秀设定全部没有出现，只是在地图摆上一个量贩神器商店，贩卖几乎没有弱点的神器。比如就有“父神之戒”这种加攻速、加移动速度、加生命、加护甲、加伤害，还带强化喽罗的万能神器，2.5万个金币砸下去，立马熊样变神样。

如此，半神的较量直接变成了金币的较量：有了足够的金币买上最好的神器，就一定能轻易打造出一个超级半神来——过于简单的装备系统再次削弱了《半神》的耐玩度。核心对战玩家所关心的对战平衡性也是马马虎虎，由于各名半神之间的强弱过于分明，加上单位之间没有物理碰撞的硬伤，《半神》的对战平衡性变得一塌糊涂，甚至很难通过补丁调整来获得动态平衡。

结束语

可以说，《半神》依靠其画面和音效给玩家建立了不错的第一印象，但随着游戏的深入，其深度不足的缺点暴露无遗。过少的半神和糟糕的平衡性使其在轻度玩家和核心玩家两头都不讨好，如此的《半神》究竟是如何进行自身定位的？要知道，DotA的成功和精妙自不必赘言，灵感来源于DotA的《半神》在游戏细节和广度处处不如这个诞生数年的MOD地图，其尴尬也无须赘述。也许Gas Powered Games的招牌让《半神》背负了太高的预期值，使玩家更加无法接受这款裹在华丽声光外壳下的拙劣仿制品，原本为数不多的闪光点只能淹没在无尽的失望之中。除此之外，代理商Stardock明显的兜售半成品的浮躁态度也让人十分恼火，作为一款独立发售的游戏，几乎没有单机内容，对战内容的耐玩度和平衡性又糟糕透顶，甚至买了正版的玩家几乎没法连上官方对战服务器……如此模样的《半神》真应该感到羞耻才是。P

《大众软件》游戏评分

优点： 出色的声光表现，半神的配音极为华丽，临场感极佳。

缺点： 贫乏的单机和对战内容，平衡性表现糟糕。



总评 7.6



形似的悲剧

致命车神
制作：Tigon Studios　发行：Ubisoft
发售日：2009年3月24日

■如果你不在意它的剧情和战斗系统，《致命车神》是款不错的竞速游戏。



■北京 Merlin

如果你喜欢把《致命车神》（Wheelman）看作是前赴后继的GTA Like游戏中泛泛的一款，我宁愿提醒你换一个角度——这只是Tigon Studios过去、现在和将来无数款以Vin Diesel作为主角的游戏之一。如果你很惊奇，为什么Vin Diesel总是把自己的形象卖给这家没有什么名气的小公司，答案很简单，因为Vin Diesel就是这家公司的老板……

在Tigon Studios开发过的游戏中，2004年的《星际传奇——逃离屠夫湾》（The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay）曾经出人意料地被媒体所追捧，但是充满金属味的太空监狱看上去终归没有那么迷人，于是，Vin Diesel化身成密探，来到了西班牙的巴塞罗纳，于是，你也就看到了一款十分奇怪的全新的GTA Like游戏。我想声明它是"全新"的，是因为这款游戏真的有些想法，甚至它也考虑到了那些喜欢在大街上横冲直撞的玩家总有厌烦GTA Like的一天，但开发组的努力显然没有挽救这款游戏。

新意

仿佛GTA类游戏都跟纽约和洛杉矶过不去，管它叫做帝国城还是失落天堂，你都可以借大城市的海滩找到自由女神像。这一切在《致命车神》中得到扭转，漫步在巴塞罗纳海边，你只会看到碧蓝的海水与躺在岸边的惬意的游艇，在一个晴天里，听着电台里节奏明快的拉丁舞曲，驶过闻名遐迩的米拉公寓或是圣家大教堂，总能感到一丝不同以往的风情。Tigon Studios，这家坐落于华盛顿的开发公司，按照真实地图制作了一个虚拟的巴塞罗纳，你能感觉到其中的建筑物重复度太高，但你不会感到什么不愉快。


驾驶中有很多乐趣，比如看着你的车冒火


我必须说出场人物个个奇丑无比，而且只有Vin Diesel的脸模被精心刻画过


游戏中的过场动画极多，但令人印象深刻的极少

游戏的系统和你见过的GTA游戏有所不同。如果你认为Niko干的那些活计就是一个小混混的全部，那么Vin Diesel的所作所为一定会让你大吃一惊。游戏的驾驶部分完全是对《火爆狂飙》系列的致敬，在GTA里你必须学会控制你的车辆，尽量不要扰动周围的秩序，大多数时候甚至能够慢腾腾地开着车子看风景，而在《致命车神》里，《火爆狂


晴天的巴塞罗纳看上去挺吸引人，你的跑车里也不尽是放些恼人的说唱乐


驾驶中有很多乐趣，比如看着你的车冒火

飙》中疯狂的速度和你死我活的拼车桥段就是你的家常便饭。你完全可以不管不顾路人的感受，与你的对手在马路上飙到极限，然后将这些胆敢与你竞争的对手一个个挤到路旁屋角，让他们在享受了急速快感之后狠狠地撞在墙壁上，随着一阵火爆的爆炸效果特写永远退出竞争者的行列。

在你几乎无法控制自己的汽车的同时，你还必须完成两件事。一是在必要的时候从自己的车子里跳进前方行驶的另外一辆车中，这正是GTA中抢车的升级版。除了感叹这个动作太过夸张之外，操作起来其实并无困难。另一件事便是如何在开车的同时展开战斗。这一点开发者考虑得非常充分：首先，你必须让自己的车辆保持一定高的速度，在此前提下，你可以按键进入子弹时间，屏幕上出现两个瞄准圆环，只要设法使它们重合在一起，并马上开枪，就能快速打爆那些尾随你的车辆。

说实话，GTA的沙盘式任务结构与《火爆狂飙》驾驶体验的结合并无不妥，多数时候你会很消受按着左右方向键将敌手逼上死路的成就感。可是很遗憾，这不是这款游戏的全部。

贫乏

是的，如果没有GTA4作为对照，或许我可以忍受《致命车神》的故事线，事实上，在游戏进行中我也一直这样忍受着，但终于在迎来最终大结局时忍无可忍。《致命车神》是一款以主线剧情带动游戏发展，逐渐开启支线任务的游戏，可惜故事的铺陈太过直白，甚至毫无故事性可言，Vin Diesel所做的一切似乎并没有逻辑，他总是奇怪地出现在一个个地方，暗自挑唆或是亲自上阵与不同的黑帮火拼，期间既无戏剧性情节，也没有生死一线的考验，一切就像温吞水一样发展下去，直到游戏结尾看着那些他曾经效力过的黑帮互相打斗并同归于尽。

游戏在许多方面极力向GTA4靠拢，神通广大的PDA、黑帮兄弟不时打来的电话，但你就是没有GTA4里那种被剧情深深吸引的感觉。游戏的情节不仅单刀直入、开门见山，还缺少必要的起承转合。Vin Diesel磁性的嗓音听起来像是纯粹的装酷，因为玩过这款游戏，你几乎不会对其中的任何情节心生回味，就像一名玩家说的那样：“没有人物、没有故事，甚至也没有Sex！”

作为故事的延伸，游戏的主线任务也呈现出一派低迷的景象。除了游戏早期审问Felipe那个连环任务还有点意思，其他的任务不过是杀人追车的老套路。永远也杀不光的小喽罗、永远弱智的敌人时常会让你感觉不到完成任务的成就感。

有些喜欢GTA的玩家，可能会抱怨《致命车神》的操纵感，比如不同的车辆手感差异太小、速度飙得过头，等等。其实，只要你去《火爆狂飙》里开上两圈，会发现游戏如此设计并不算失误。它真正的失误是，游戏似乎只构建了一个适合跑车的系统，而对战斗系统的设计置若罔闻。没有自动隐蔽的设计、蹩脚的越肩视角以及劣质的射击手感，这直接导致的后果是，当你投入战斗后立刻从一流的竞速体验迈进三流动作游戏的门槛。偏偏在枪战环节，敌人的AI又是如此弱智……游戏后期的无数场黑帮火拼，真的会让你忍无可忍，特别是建立在无趣的任务基础上，就更显得无聊了。

形似

《致命车神》拥有一款标准GTA Like游戏的一切：几乎直线式的主线任务、目标不同的支线任务、隐藏物品（50座金色狮子，要用车撞碎才算收集到），甚至还有从竞速游戏借鉴来的收集要素：50次极速跳跃，可惜这个跳跃只计算次数，而不管你是否从同一个地点跳了50次。


好玩的任务，驾车吓唬Felipe


刺激的驾车战斗

比照GTA进行开发，似乎成为当今动作或射击游戏的流行趋势，但如果你的品质与GTA相差甚远，结果总是非常不妙的。《致命车神》的驾驶体验并不输于GTA，可惜从故事到战斗到深度可玩性，每一部分都只是马马虎虎。引入《火爆狂飙》的驾驶算得上是一次聪明的嫁接，可惜它嫁接在一个不够完美的主体上，只能在一盏明灯的照耀下失去光芒。P

《大众软件》游戏评分

优点： 独特的巴塞罗纳风情，良好的驾驶和拼车体验。

缺点： 贫乏的故事和任务，蹩脚的射击系统，弱智的敌人AI。



总评 7.2



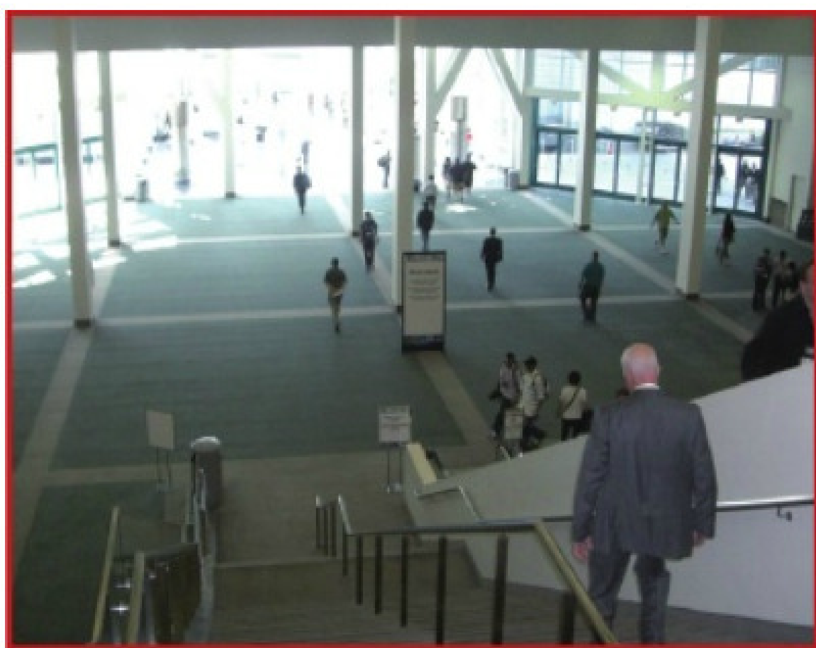


E3拷问：生存还是死亡

■本刊记者 大漠小虾

看到本文的标题，也许你已经不禁想讲出下一句：这是个问题！是的，我们以前从未预计到E3的生存或死亡会是一个问题，就像TGS仍旧每年都不可或缺一样。如果狭隘地说，TGS是日本游戏业的盛会，那无论从任何角度衡量，E3都曾经具有世界意义。它不是一个只影响了北美的游戏展会，这一点和已经宣布停办的GC（莱比锡游戏展）截然不同。但是几年来，围绕E3存废的争执一直不曾平息，E3展会每次调整规模、每次易址举办都牵动着媒体和玩家敏感的神经。在各位读者看到本期杂志时，E3 2009的余温想必还不曾散去。E3 2009重新披上了奢华的外衣，洛杉矶会展中心里一定人头攒动，四面八方涌来的参观者、重新变得光怪陆离的大型展台，想必让过去几年习惯了冷淡的游戏厂商们脸上有光，但来去匆匆的参观者们真的带给他们和展会主办者足够的快感吗？

缩写为ESA的单词简直数不胜数，在维基百科上就列出了数十条，反正多一个不多，来自美国的“互动数字软件协会”（Interactive Digital Software Association，IDSA）也在2003年改名为“娱乐软件协会”（Entertainment Software Association），简称ESA。这家事实上扮演了行业协会性质的组织正是E3的主办方。往常在没有E3的日子里，外界通常很难明白这家协会都在做什么，当然收取“高额会费”除外——过去一年里已有数家游戏发行商以此为由退出了ESA，他们中包括Activision、Codemasters、LucasArts、id Software以及Vivendi Universal，这意味着你不会在今年的E3上看到这些发行商的任何消息，但这并不是主要的。ESA现在面临的主要课题是，怎样做它付了钱的“客户们”才能满意。


当2007年的会场Santa Monica遭到“抵制”后，E3 2008回到了洛杉矶会展中心，但展会当日只有如此的人流



ESA从未像最近几年一样面临来自会员的压力，而它的会员们多少也有些无病呻吟

效果和效率

像EA Sports总裁Peter Moore那样能说出E3“要么扩大要么就回家”的人毕竟还是少数（而且这个家伙本身的人品也很值得怀疑），更多来自厂商的疑虑使用了相对谨慎的措辞。Ubisoft美国分公司的总裁Laurent Detoc在看完2008年的E3展后，将它比喻成“水管工在地下室里开会”。可这有什么值得惊讶的呢？从2007年开始，E3就是这个样子了。ESA在3年前作出这个决定时，其着眼点是每年花费巨资办起的3天展会，效果并不明显。这个理由丝毫不令人惊讶，这一点跑过ChinaJoy报道的




E3 2008的风头完全被两大主机厂商的发布会盖过。微软头一天的重磅炸弹让人们对第二天的SONY发布会充满期待，但SONY实际上什么也没有宣布，只是用会场里的7个大型投影幕显示着自己的华丽

媒体恐怕深有同感，每日流连在眼花缭乱的展场内，浮躁的气氛和众多已经安排好的发布会，让你无法真正对展场内的一切感兴趣，走马观花就是不远千里去上海一趟的基本收获。在这里，媒体和普通观众的需求是完全割裂的，观众喜欢的是如花似玉的展会女郎、沉甸甸但多数时候只是一袋子垃圾的展台礼物，媒体更关注产业层面和新游戏的资讯，但3天的展会，无论是参展者还是参观者都无法从中得到足够的收获。即便你说ChinaJoy具有中国国情，与美国国情不太一样，可事实上，E3的重头戏也常年被来自美日的屈指可数的顶级厂商所占据。以去年E3为例，SONY和微软的两场大型发布会吸引了大多数媒体的目光，而这两场大会基本上和E3毫无关系，连召开的地点也远离了寒酸的“地下室”。其他大型厂商的发布会也大多如此，比如任天堂的发布会就在洛杉矶市中心的柯达剧院召开。他们的发布会在E3期间召开唯一的好处是，ESA自动招徕了全球媒体，而不用这些娱乐业巨头们自行召集。但你也知道，店大欺客，如果你没有邀请函这玩意就不请自来，万一吃了闭门羹可千万别埋怨。



网络媒体的发达必然导致了E3的衰落，虽然媒体对E3的关注仍旧不遗余力



E3是唯一的吗？每年春天的各大厂商游戏日和GDC似乎更有看头了

从一定意义上来说，E3已经失去了它对大型游戏发行商的兴趣。SONY和微软的发布会通过网络直播实时送达全球，如果你不是非要体验临场感，那些电脑跟前的死宅男比发布会现场的媒体记者看到的东西更完整更全面。E3如今的主力客户仍旧是中小型的传统游戏厂商，以及正在拓展美国市场的海外新兴游戏公司。就在前不久，ESA迎来了两名新会员，网络游戏公司Trion World和游戏发行商XSEED。你可以想象，在E3期间，这两家公司会得到他们的展台，他们的游戏制作人也会受邀出现在各种游戏媒体上侃侃而谈。这正是新兴游戏公司渴望得到的，别管游戏怎么样，先混个脸熟。就算他们要在IGN或是GameSpot的直播室外等上两个小时，这也是他们非常珍视的机会。

实际上，对于ESA和它那些大多数并非实力雄厚的会员来说，过去两年的小型游戏展并不是什么坏事。展会规模虽然缩小，但没有了嘈杂的现场参观者，不必大费周章地建设展台，其宣传的影响力却未必打了折扣。E3期间，无论是与ESA有合作关系的Gametrailers网站还是其他大型游戏网站，都安排了滚动直播和游戏宣传片等节目，那些不得不回到电脑前的玩家所能接触到的信息并不比亲自去一趟现场要少。考虑到美国玩家并不都是疯了一样想去和展会女郎合影，这个结果也是可以接受的。但这样的结果不会被好大喜功的“高级会员”们接受，也许Peter Moore坐在“寒酸”的会场里一直盘算着，是不是ESA的大佬把他们的会费二一添作五，悄悄揣进自己的腰包里了。

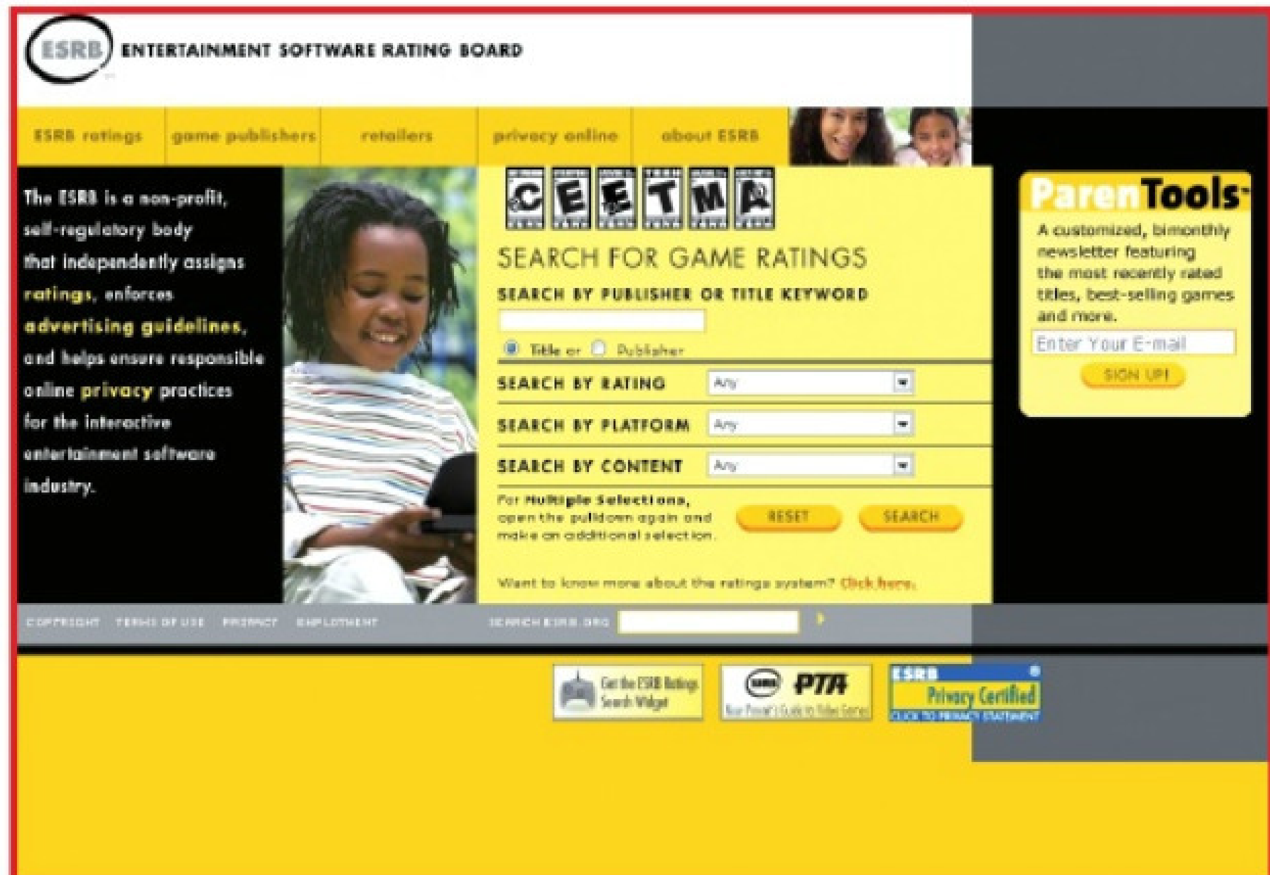


《真人快打》和《毁灭战士》被ESRB挽救了，而ESA却不知如何挽救自己的舆论劣势

ESA在做什么

从历史来看，ESA并不是一个漠视现状的机构，它的诞生和发展都是与游戏业的崛起和壮大息息相关的。这家诞生于1994年的行业协会并不是一家专为E3成立的广告公司，它有许多日常的职责，如保护软件产业的侵权问题、完善游戏产业的规章制度和检查制度等。但其中最重要的机构还是由它成立的“娱乐软件分级委员会”（Entertainment Software Rating Board，ESRB）。ESRB是针对美国与加拿大发行的娱乐软件进行分级的非营利性自律组织，至今已经对超过一万款游戏进行了分级。ESRB分级制度根据游戏内容分为6种，以不同的年龄段设定标志，将它们印刷在游戏包装盒上，ESRB还针对较为敏感的内容设定了30种“内容描述”项目，其中包括程度与表现手法不同的暴力、血腥、色情、裸露、粗话、赌博等行为，以及对酒精、药品的描写或使用，让玩家除了年龄分级标示外，还能针对特定内容进行筛选。这样做的目的可以让玩家和玩家家长在购买游戏时做到心中有数。这些分级标志在大部分游戏的内外包装上都可看到，游戏厂商们则必须自觉地服从这一分级标准，这种状况有点类似于电影制作公司与MPAA（Motion Picture Association of America）之间的关系，MPAA的成果在所有美国电影预告片的开头都能看到。

尽管有分级上的争议，但ESA和ESRB的出现事实上为众多的游戏业者提供了一道保护伞。在它们出现之前的上世纪八九十年代，游戏中的暴力问题也曾成为美国社会的焦点问题之一，在枪支泛滥的美国社会，游戏引起的暴力至今仍偶尔成为美国的公众新闻。你时不时的仍旧能看到政治人物在媒体上呼吁：“你真的希望你们的孩子在你去上班时，独自在家里扮演杀人犯或劫车贼吗？”1992年登陆街机的《真人快打》（Mortal Kombat）就因为游戏中设定的死亡斗技场而受到大众舆论的质疑。两位参议员甚至在国会举办了反对和限制游戏业的听证会，但刚刚建立的ESRB恰好给了参议员们有力的回击。这事实上扫清了美国游戏业今后发展的障碍，如果当年听证会的结果是走向如今的反面，甚至导致美国政府出台限制游戏业



ESRB以行业自律的方式，解决了大多数游戏带给社会的所谓问题

发展的法律，那么如今的游戏业者就没法靠着GTA系列大赚特赚了。

以想当然的观点来看，ESA完全可以凭借手中的生杀大权纵横捭阖，何至闹到手下厂商不服管教愤而退会的地步呢？原因就在于ESA本身是一家半管理性质的机构，它的工作尽管看起来具有决定性，但却不具备足够的约束力。在ESRB的分级制度下，从年龄最低的EC直到M级的游戏，都可以不受限制地在美国的游戏店和卖场中自由出售，只有AO级别的游戏其销售渠道才会受到限制。而对于游戏店和卖场的老板来说，他们不可能严格检查和限制购买者，就像我们身边的许多网吧里总是能看到许多可爱的小朋友一样。美国联邦商务委员会（Federal Trade Commission）在2001年12月的一份报告中说，根据秘密调查，有80%的零售店有过将M级游戏出售给未成年人的不良记录。没有了执行的力度，ESRB一定程度上就只是一纸空谈。不论你是否身为ESA的成员，ESRB毕竟要凭事实说话，想把“健康游戏”昧着良心评到AO级别，恐怕也是很难做到的事。



律师Jack Thompson因为在Take-Two收购案中的奇怪举动被停止律师资格，此前他一直奔走在反对“游戏暴力”的最前线



在GDC过后是一个精彩的4月：SCEA 2009、EA Spring Showcase、Konami Gamers Night 2009以及Namco Bandai Gamer's Day 2009。它们会给E3留下些什么，但不是全部


CAPCOM的发布会就在这金碧辉煌的地方召开

为谁辛苦为谁忙

那些宣布不和ESA玩了的厂商都是现实的，他们显然看到了这个平台无法为自己取得更好的利益。而现实的另一面是，这些厂商已经强大到无需E3等展会去继续提升他们的品牌价值——没有人需要眼巴巴看着E3的消息才知道暴雪正在规划什么新游戏、John Carmack又在捣鼓什么新的尖端技术。10年前的游戏玩家没有太多的专业媒体去了解这一切，如今已经大大不同。



IGN的主持人和编辑似乎都很享受这里

网络的发展使玩家的信息更为灵通、独家前瞻可以让杂志卖到脱销，有实力的发行商们都知道如何能够更好地去宣传自己。

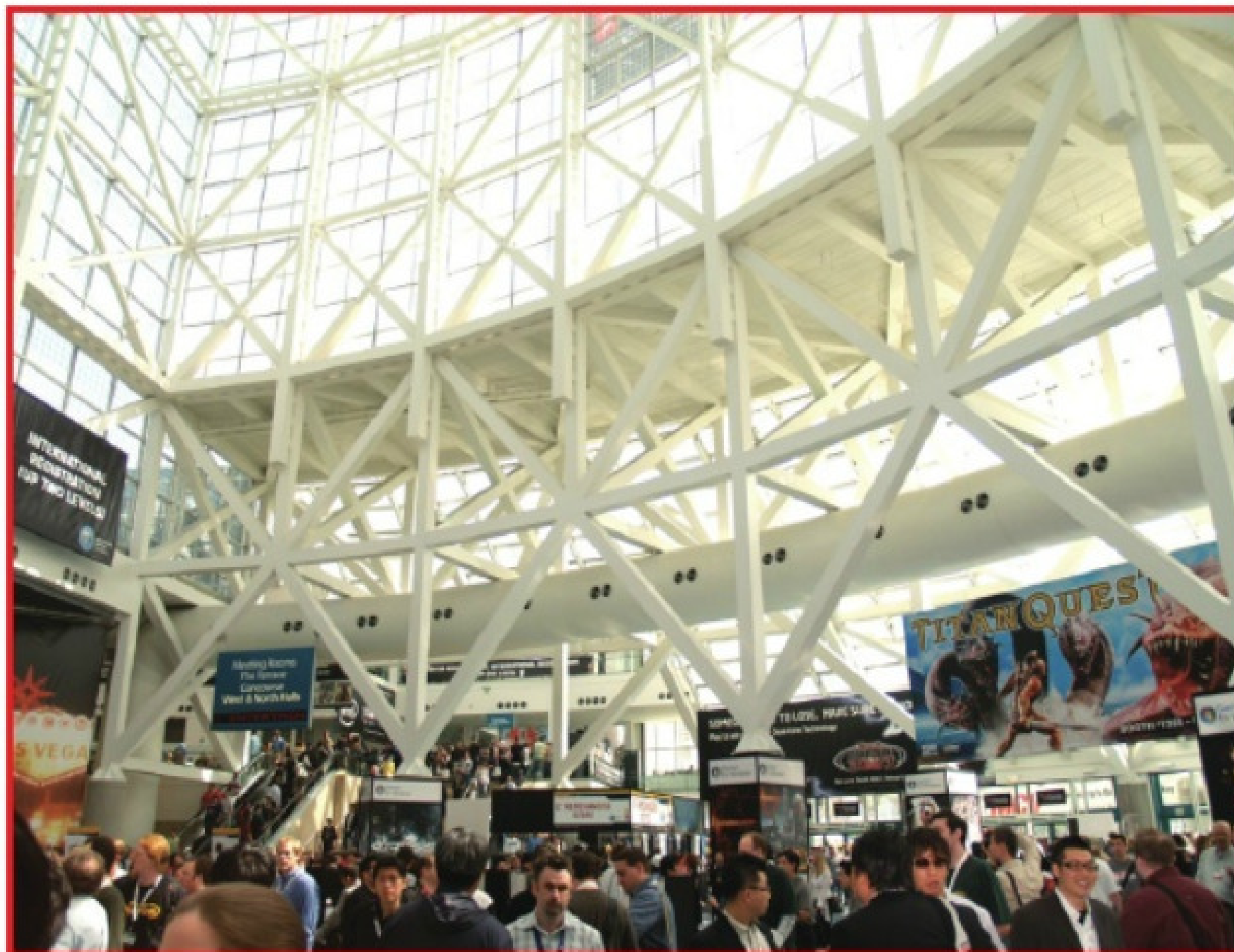
刚刚过去的Captivate 09或许是个陌生的名字，但作为CAPCOM每年一度的新品发表会，相信在数年之后你会越来越熟悉它。其实在去年，CAPCOM已经在美国的拉斯维加斯办了一次游戏日活动，而今年他们更是变本加厉，将会场搬到了摩纳哥蒙特卡洛的豪华酒店里。告别了夏天的炎炎烈日和会场中的摩肩接踵，Captivate 09一天的会期更像是CAPCOM的一个Party，把媒体从世界各地请来，然后让他们玩得高兴。IGN的编辑们显然就是这么做的，IGN的现场报道由IGN网站的女主持人Jessica Chobot闪亮出镜。她并没有出现在刻板的直播室里和制作人们扯些创意或是游戏性一类的鬼话，而是身着比基尼现身于蒙特卡洛的海滩。她还和IGN与Gamespy的编辑们交流了CAPCOM游戏的试玩心得，当然，也是在游泳池旁。游戏、休闲两不误，这份难得一见的惬意恐怕正是CAPCOM公关部门最希望带来的。

是的，相比而言，BlizzCon、Ubi Days等厂商自办的展会也许没那么好玩，但浓郁的自立门户的气息，已经让大型展会的组织者看得心惊肉跳。厂商的自办展会不仅剩下的是参与大型展览的花费，更是能专心致志地想媒体宣讲他们愿意透露的一切，而不必像大型展会中那样，淹没在全世界游戏厂商的汪洋里。总之，你来到这里看到的100%只有我们自己！

如此一来，大型展会中厂商的支持力度就成了一个非常重要的因素。诞生于2002年的GC，原本是欧洲最大的游戏展会，规模每年都有扩大。但随着全球经济不景气，以及新游戏展会GamesCon的挑战（任天堂、SONY、SEGA等游戏大厂以及德国本土的部分厂商都宣布支持GamesCon），GC已经不得不宣布停办。但GC的主办方转变思路，决定在夏季举办Games Convention Online，目标开始针对网游用户。这样的转变其实也为E3等大型展会的组织者提出了新的思路，那就是只要主题鲜明、另辟蹊径，大型展会仍旧有它们存在的必要。

在以往，组织者往往过分追求展会的大型化，除了大似乎没有别的主要特征。这在早期的确是吸引关注度的主要方式，但放在如今的时代就有些过时了。如果说远在欧洲的GamesCon只是带来启示，那么近些年来势头越来越劲的GDC、CES（Consumer Electronics Show，拉斯维加斯消费电子展）等展会也来蚕食E3的地盘就很值得ESA借鉴了。

2008年的E3结束后，面对来自厂商的巨大压力，ESA董事会很快就宣布了来年的“大跃进”计划。当今年6月2～4日的会期结束后，相信ESA很快也将决定明年E3的命运。对决策者来说，找准展会的定位和切入点，比多听两句Peter Moore的牢骚话要现实得多。



E3 2006，6万人的辉煌，是否还能重现？



真·骨灰玩家
——你所不知道的极限视频（上）

■陕西 Oracle

作者的话：我算半个“游戏视频控”，平时喜欢收集游戏视频。在寻找各种视频的过程中，我看到了太多的误解。似乎我们对超出常识的事物都抱有抵触心理，几乎每个点击率稍高的视频底下都会充斥着各种关于作者作弊的质疑，由于对这种不尊重别人劳动成果的言论实在有些看不下去，便萌生了写这篇文章的念头。

当我真正动笔时，发现单纯用文字来描述视频有着不可避免的苍白与无力（嗯，如果你看着DVD听我说效果会更好），而且这篇文章充斥着各种生涩的专业术语。我曾试图边写边解释，最后发现这样只会让这篇文章变得支离破碎，因此只好将部分解释附在后面。为此造成阅读上的不便，甚为抱歉。谨以此文，向那些极限视频的制作者致敬。他们制作了如此精彩的视频，应该受到汉化小组般的拥戴，而不是处处受人质疑。

从一个《鬼泣4》视频说起

2008年的圣诞前夕，日本DMC达人Brea发布了她的最新连技MV，对全球广大的DMC爱好者而言，这无疑是一个不错的平安夜礼物。从第一届TST比赛到现在，Brea在一定程度上是一位传奇角色，就如同Moon之于《魔兽争霸Ⅲ》一样，夸张点说，她（注意，是“她”）在DMC领域基本上可以用“一直被模仿，从未被超越”来形容。就算时隔半年，算上TST4无数精彩的参赛视频，这部MV仍然无可挑剔，不光在技术与创意上又上了一个台阶，色彩运用也似梦似幻，视频剪辑与音乐契合更是神乎其神，称为《鬼泣4》最高水准MV并不为过（在网络上以“Brea圣诞”为关键词很容易搜到这个视频）。Brea一直被众多DMC铁杆玩家称为女神、女王、鬼娘……对此番的连技MV，套用一位网友的话来说，“这次看到的已不是神，而是上帝”。



《鬼泣》，远非一个“酷”字可以形容

好吧，这是一个让人不知所云的开场白，还充斥着作者盲目的个人崇拜。现在言归正传，今天要介绍的与上面的内容有很大联系，那便是大家耳熟能详的游戏视频。游戏视频太常见了，这一点经常上游戏网站的玩家应该深有体会，每逢新游戏发售在即，厂商们便会发布一些宣传视频——或是CG或是游戏实际画面。但今天我们要说的不是那些带有广告性质的宣传视频，而是极限游戏视频，你可能或多或少地看过这些视频，比如“《魂斗罗》不杀杂兵无伤通关”，也许它们让你发出了“游戏还可以这样玩啊”的感慨，但绝大部分人对这些视频的来历知之甚少。在各种极限视频中，DMC系列以其特殊的游戏架构占据了不小的比例，所以便有了本文的第一段话，这段话里出现了一些陌生的名词，例如TST。

TST（True Style Tournament）是只为DMC系列创立的比赛，目的是在一定规则下，选出最精彩的鬼泣MV。对国内玩家而言，为一款毫无对抗性的游戏举办比赛似乎有些不可思议，但当游戏遇到骨灰，便没什么不可能的。尤其



相信无数铁杆DMC玩家在视频中看到这个Logo都会为之一振……


一红与三红的区别，前后只差几帧而已，效果截然不同

对DMC这款素有“动作游戏天尊”之称的动作游戏来说尤为如此。不同于平常所说的“耍酷”“华丽”（这样说的人太多了），DMC的动作内涵远远大于我们平常所看到的，被人们所公认的三大动作游戏系列——《鬼泣》《战神》《忍者龙剑传》，只有《鬼泣》有数量如此巨大的连技视频，这绝不是偶然。

为什么是《鬼泣4》？

若单纯以动作要素来看，DMC有着后两者无法比拟的深度。《战神》饭和“忍龙”饭看到这句话不要急，我们必须承认的一点是，与《战神》相比，无论从宏大的场景，还是成熟的运镜，乃至深厚的故事背景和精巧的机关设置，DMC都是落下风的；就AI与难度来说，DMC也没法和“忍龙”相提并论。但若作为一款纯正的ACT，《战神》与“忍龙”最大的缺憾在于动作的单调。《战神》有QTE可以弥补，当然这些充满魄力的QTE带来的负面效应就是重玩度降低。“忍龙”的招式看起来很多，可惜大部分是废招，也就是“华而不实”。对此抱有怀疑态度的玩家可以去任意一家视频网站搜索这3款游戏的视频，你会发现，《战神》和“忍龙”永远都是那么几招，制作人员设计了大量的动作，但玩家拿到游戏之后发现，只有这几招有实用价值。从这一点考虑，CAPCOM在ACT上的深厚造诣展露无疑。




《战神》系列靠松弛有度的杂兵战，丰富多彩的QTE将玩家的兴奋点维持在一个较高的水平上

除去不争气的2代，DMC几乎没有废招，每项技能都有自己独到的用处，随着玩家的深入研究，最初一些坐冷板凳的技能也被发掘出新的作用，这在各种Boss战视频中尤为明显。在无法及时切换职业的DMC3中，6种职业对每个Boss都有迥然不同的打法，DMD难度下M20与维吉尔的一战更是被无数玩家拿出来研究。反观《战神》与“忍龙”的Boss战，即便在最高难度，其Boss战的核心思想也不过是“闪避闪避再闪避，抓住Boss硬直猛揍”。我曾经向一位《战神》泰坦难度通关的朋友讨教经验，得到的答复居然是“其实也没什么，多闪避就是了”。这样的回答固然有失偏颇，但也反映了一些问题——这一切直接导致了现在网上流传的《战神》与“忍龙”视频大部分为通关攻略以及剧情视频，连续技MV少之又少。当然，这不能算是缺点，只能是游戏的不同特性造成的。

DMC能有这么多视频，也与它移植到PC平台不无关系。DMC初代并未产生如此丰富多彩的视频，一方面与那个年代并不发达的网络视频技术有关，另一方面是因为此时的DMC缺乏一个至关重要的设定，这个设定是如此重



要，以至于可以这么说：没有它，DMC的连技MV就缺少了灵魂。而它又是如此地微不足道，以至于大部分将DMC打通的玩家都不知道有这么个设定存在。

这个设定是——连踩!

TST比赛如今已经举行了4次，虽然DMC也恰好出到第四作，但当初首届TST却举行在2005年——DMC3发售后不久。这是DMC系列至关重要的一作，一方面要挽回前作带来的颓势，一方面又要对初代有所超越。制作人员在游戏里加入了一个小小的设定——但丁或维吉尔在空中接触到敌人时，按下跳跃键就会踩着敌人的身体再次跳起，从而完全恢复移动力。这意味着一些空中只能使用一次的招式——比如二段跳和大剑的下劈——可以多次甚至无限次使用。更为关键的是，踩跳会取消几乎所有的收招硬直，使得各种招式之间的衔接更为迅速，有时简直到了让人眼花缭乱的程度。



DMC中人物、职业不同，幻化出的招式变化也更多

这一微小的改动使得DMC3的连续技具有了无穷的变化。各种以此为基础的视频开始层出不群，之后CAPCOM将《鬼泣3特别版》移植到PC上，视频录制大为简化，DMC3的连技MV逐渐到达一个巅峰，第一届TST比赛也应景而生。TST的出现极大推动了DMC连技MV的发展，并催生了几位DMC界的知名高手，比如前面所提到的Brea，以及Al、flamer0、Moe等TST的多届参与者。之所以将Brea特别提出来，不仅因为其女性玩家的身份，其实力也有目共睹，



05 在DMC4的连技MV中出现最多的阎魔刀连削

曾经获得TST3的剑圣组冠军，当年她的专属“魔化连”以及“M3黄金二层连”也成为各路高手竞相模仿的对象。

DMC4视频风暴

有了DMC3的基础，DMC4的视频风暴来得比预想要早得多。CAPCOM首次在主机平台发布DMC4试玩版仅几天，网上就流传着一个“《鬼泣4》Demo全程EX攻击”的视频，这部Brea的作品宣告了DMC新一轮极限视频的开始。随着DMC4的正式版本发售，刀刀EX已经不算是高手的专利，发动时机只有1帧的“刀刀三红”都不算稀奇了。众多爱好者开始研究DMC4中Boss的速杀打法，单翼天使、教皇、花蛇、牛、蛙这些不幸的Boss天天被拉出来虐待，记录一次次被刷新，打法也推陈出新，一年前还有人放言但丁不会在1分钟之内干掉M13的Boss花蛇，如今这个时间已经被缩短到了29秒；经典Boss火牛也被尼禄在30秒内虐杀。

6th round: Devil May Cry 4 (Nero)
(Winner: DANGO)

Name	Size	Length	Format	Download link	
Alexx	63.4 MB	4:06	mp4	Phantom Babies	YouTube
Blaze	45.0 MB	3:21	wmv	Phantom Babies	YouTube
Brea	71.0 MB	5:59	wmv	Phantom Babies	YouTube
Dango	49.8 MB	4:47	wmv	Phantom Babies	YouTube
LF2Jeff	80.8 MB	5:44	wmv	Phantom Babies	YouTube
MosiPig	19.5 MB	4:42	wmv	Phantom Babies	YouTube
naitomea472	24.2 MB	5:01	wmv	Phantom Babies	YouTube
Neko	62.8 MB	3:56	wmv	Phantom Babies	YouTube
Nephilim	69.1 MB	4:52	wmv	Phantom Babies	YouTube
Pizzacole	43.4 MB	4:22	mpg	Phantom Babies	YouTube
Pokey	45.6 MB	3:13	wmv	Phantom Babies	YouTube
RX7jkr	76.5 MB	5:20	wmv	Phantom Babies	YouTube
Takanashi P	47.9 MB	5:06	wmv	Phantom Babies	YouTube
TheGodfatherDict	92.0 MB	3:10	wmv	Phantom Babies	YouTube

官网上的TST4参赛视频列表，Nero 组很清楚地写着Winner：Dango

Boss速杀是DMC4视频的一大特点，当然，经典的连续技MV仍然少不了。在这一作中，空中连踩成为一个可以习得的技能，但要花费大量荣耀之魂。要知道当年可是有相当数量的玩家对这个昂贵的技能感到不解——完全不知道这玩意能用在什么场合，直到看见连技MV才恍然大悟。DMC4的随时切换职业为各路达人创造了绝佳的演示基础，早期的连技MV中流畅的职业切换是一大亮点。在达人们精妙的操作下，剑圣、枪神、骗术师、暗杀者、皇家守卫这5种职业的配合天衣无缝。随着TST4的举行，一些之前相对冷门的技能也大放异彩，例如尼禄的鬼步与但丁的Fullsteam，后者还是国人首创（这段出现较多的专有名词，一并收录到附录里详细解释）。

鉴于篇幅限制，关于DMC的视频在这里告一段落。但玩家的力量是无穷的，只要DMC5还没有发售，DMC4就仍有发掘价值。事实上就算在DMC4已发售一年半的今日，很多人仍没放弃对DMC3的研究，前不久Brea与Al以及众多高手联合制作的连技MV——“影子的逆袭——《鬼泣3》Bloody Sins连技MV”也在各大视频网站上广为流传，如题目所见，这次的主题，是之前最受冷落的职业——影子。

编后：在下期中旬刊里，我们将介绍更多有关游戏极限视频的轶事。



对普通玩家来说，DMC的每一作只有通关一遍的价值



火牛的各种打法，你是否了解？



DMC的最高境界远不只是普通的连击

插文：你所不知道的《鬼泣4》深度研究！

三红：DMC4新加入的系统之一就是EX技，除了蓄力以外，在攻击判定发生的瞬间按下LT（键盘为Q键），就会瞬间蓄满一格EX槽，此时的大多数技能形态都与平时大为不同，攻击力也会随之上升。在习得了Max-Act之后，如果时机把握准确，还有可能一次蓄满3格EX槽再瞬间释放出去，爽快度满点！这就是俗称的“三红”。但三红对时机要求极为苛刻，通常只有1帧的时间（1/60秒），因此能否刀刀红甚至刀刀三红也是衡量表演者是否为高手的重要标准之一。

鬼步：技能名称——Table Hopper，是DMC4初期坐冷板凳的技能之一。在尼禄将要受到攻击的一瞬间按下“锁定+横方向+跳”会出现无硬直的瞬移闪避，最多可有3段，全程无敌判定，看上去很酷。但同样因为输入时机要求苛刻，而且很多情况下横向闪避就足以代替，所以出场的几率并不大。随着TST4的举行，鬼步的巨大表演价值被挖掘出来，频频在视频上出现。最经典的应用莫过于M6的飞刀房，地面电网出现时不跳平台不滞空，只靠鬼步全程闪避，此技最初出现时被众人惊呼为神技。Brea这次的TST4参赛作品也大大秀了一回鬼步。

速杀：若网上举行一个“鬼泣历代悲惨Boss”的投票，4代的众Boss们大可光荣入选。话说DMC4的Boss似乎很适合速杀的样子，从试玩版开始就有人尝试最速虐杀火牛了，等到正式版出来，包括最终Boss教皇在内的所有Boss都被速杀了个遍，那段时间DMC4里真是鸡飞狗跳民不聊生，各路Boss每天被高手试验几十次，各种打法被不断完善。当人们普遍认为成绩已经难有突破时，霸道无比的Fullsteam出现了。

Fullsteam：DMC4杀伤力最大的技能，但并没有在技能表中列出，因此作为一个隐藏要素被众人所忽略。丁叔拳套的特性是可以蓄力，2段蓄力的攻击力为普通攻击的3倍。在拳套蓄力成功喷火的一瞬间进行攻击的话，会造成6倍伤害。而在这一瞬间同时变魔人进行攻击，就会造成12倍伤害。此招着实很暴力，青蛙2HIT、巨像3HIT就可以搞定。看来姜还是老的辣，奶油小生（Nero）一辈子都弄不出这么惊人的破坏力。在Fullsteam被人们发现之前，5HIT的真升龙拳是公认威力最大的技能。普通的真升龙拳只能造成3HIT的判定，5HIT的方法是在普通状态下使用真升龙，在原本的第1HIT和第2HIT之间魔人化，总共4HIT命中后再解除魔人化，即可造成5HIT判定，杀伤力巨大，但这在Fullsteam面前只能甘拜下风。可以说Fullsteam是一个极为高明的设定，既丰富了战术，同时也因为苛刻的出招判定使其不会像真升龙那样沦为平民秒杀技，设计者的功力可见一斑。而值得一提的是，Fullsteam在我国玩家Rugal B手里真正发扬光大，有玩家称其为“拳皇”，拳皇在TST4中也有出彩的表现——与死神三人组的无限滞空战，30秒暴力速杀花蛇，配合Ricky Martin那充满拉丁风情背景音乐，主角但丁犹如在跳一场优雅而暴烈的舞蹈。

连踩：因为前面已经介绍过连踩，在这里只讲一个在某视频网站上见到趣事。话说有次在看完一段连技MV后，一位玩家在评论中发出疑问：“为什么视频里可以一直停在空中呢，怎么我在空中打几下就下来了？”由于了解连踩的人普遍较少，回复的人也一筹莫展，还有人好心地提醒这位朋友：“肯定用外挂了，我玩过《鬼泣4》的，里面只有二段跳，根本不可能做到无限滞空！”这时下面突然有人开窍，说：“好像在空中可以踩怪物一下，然后就可以再跳起来，我记得游戏里有一个Enemy Step的技能就是指这个。”底下马上有人回应道：“楼上是来搞笑的吧？还踩怪呢，你是不是《超级马里奥》玩多了？”

……

无限滞空：由空中连踩衍生而来。顾名思义，就是不落地杀死一个场景内的所有敌人或Boss，因此也经常叫做“不落地”。比如TST4里有个叫Uten的老外做到了不落地斩苍蝇（M17的Boss）。因为苍蝇体积小，不似患了巨人症的火牛那么好踩，要做到无限滞空比较困难，因此这部视频显得尤为难得。要说无限滞空，得追述到3代，因为骗术师职业的存在（可空中Dash，瞬移），当时就有Brea的无限滞空灭堕天使的视频。到了4代，由于尼禄恶魔右腕的特性以及但丁魔化之后空中移动力加倍（可三段跳，二段Dash，二段瞬移），展示无限滞空的作品多了不少。本次TST4，除了上面提到的Rugal B，还有我国玩家Dango的M19无限滞空灭骑士小队。Brea也拿出了不落地虐杀火牛的参赛作品——这是一部只有核心玩家才能看懂的视频。因为不落地杀火牛比较容易，所以在很多人眼里这部视频有些“平凡”，不像Brea的作风。但事实上此番Brea又走在了众人前面，这是一次No DT的尝试，也就是全程不变魔人实现不落地Boss战。

DEVIL MAY CRY 4

游戏英雄传

克里福德·布勒斯辛斯基
与他所创造的《战争机器》

克里福德·布勒斯辛斯基（Clifford Bleszinski，人们习惯上称之为Cliff B），出生于1975年2月12日，现年34岁，他是Epic Games旗下有名的游戏制作人，他制作的我们所熟知的作品，就是Xbox 360平台上迄今为止最棒的动作/射击游戏——《战争机器》。

童年时光

Cliff B出生于美国波士顿，是家里最小的男孩，他呱呱坠地之时，大哥Greg已经11岁。父亲是一名工程师，母亲是家庭主妇，这对夫妇的家庭观念极强，他们认为每天晚上一家人围坐在一起共进晚餐，是这个家庭的头等大事，尽管工作繁忙，但父亲几乎每天都准时会家，尽到一个男人和父亲的职责。Cliff B回忆当年记忆最深刻的，就是睡觉前飘满房屋的玉米饼味道，他当时以为家人总是将他哄睡着，然后背着自己举办派对，而事实是，这是父亲保留了多年的一种奇怪的睡前仪式。

幼年时的Cliff B与我们今天看到的这个个性张狂的大男孩有着不小的差距：他喜欢同社区内的大孩子一起玩，但每次玩到最后，都沦为被欺负的对象，“Cliff B”这个称谓，也是其他孩子用于戏弄他的绰号，而他一直都保留了这个代号，以激励自己遇到任何困难和打击都必须保持坚强。

生活在中产阶级家庭，有关爱自己的父母，有良好的教育环境，Cliff B看起来什么都不缺少。而这个幸福的家庭，却在1990年遭遇了一场灭顶之灾：父亲在一场事故中由于大动脉破裂导致失血过多不幸去世，年仅15岁的Cliff B当时在获知这个噩耗时，正在玩任天堂的《超惑星战记》（Blaster Master），之后他再也没有碰过这款游戏。

一方面为了让Cliff B能够在物是人非的环境中尽快解脱出来，另一方面也是由于偿还债务的压力，母亲变卖了房产，带着孩子移居到洛杉矶郊区，为了供养孩子们生活和支付学费，她进入一家餐馆工作。对Cliff B来说，一切发生的太突然，他很难接受这一切。“因为他是一个独特的孩子，凡事都喜欢刨根问底，他不知道为什么朝夕相伴的父亲永远都不能回家了。”母亲说，自己的小儿子在陌生的新家中日益消沉。于是在1991年，她送给了Cliff B一台电脑，试图让儿子重新找到生活的动力，这也成为了Cliff B制作游戏的起点。

游戏制作人

在回忆这段过往时，Cliff B说：“如果父亲还活着，那么我现在应该是在东北部地区工作的工程师。1991年当我准备拿这台电脑干什么时，我知道自己差劲的编程（C曾经受到过父亲的影响，并且自学过程序）和更烂的美术能力，但这些都不会阻止我成为游戏业的一员。”1991年，Cliff B时年16岁，他制作了属于自己的第一款游戏《欺骗宫殿——龙之困》（The Palace of Deceit: Dragon's Plight）。1992年，Cliff B又完成了的第二款小品游戏《梦网迷魂》（Dare to Dream），这是一款关于一个受困于自己梦境世界的男孩，如何一步一步摆脱自己梦魇的冒险游戏，他将其寄给了今天Epic Games的首席执行官Tim Sweeney，此刻的Sweeney刚满22岁，并且刚从马里兰大学退学。当年的Epic Games的原始名字是“大事记”（A Big Scam）。之所以起这个名字，是因为Sweeney认为，“如果你准备在父母家的车库里开始一家新兴软件公司的商业征程，那么必须把它的名字起得看上去十分的‘巨大’（如此说来，盖茨当年应该创立‘大软’‘巨软’或者‘超软’才对）”。

当时的游戏业还谈不上什么规模，只要拥有电脑的人，都可以成为游戏制作人，当时Epic Games的开发模式有些类似于杂志社接受读者投稿：选择具有



Cliff B+电锯枪，《战争机器的》的两大图腾

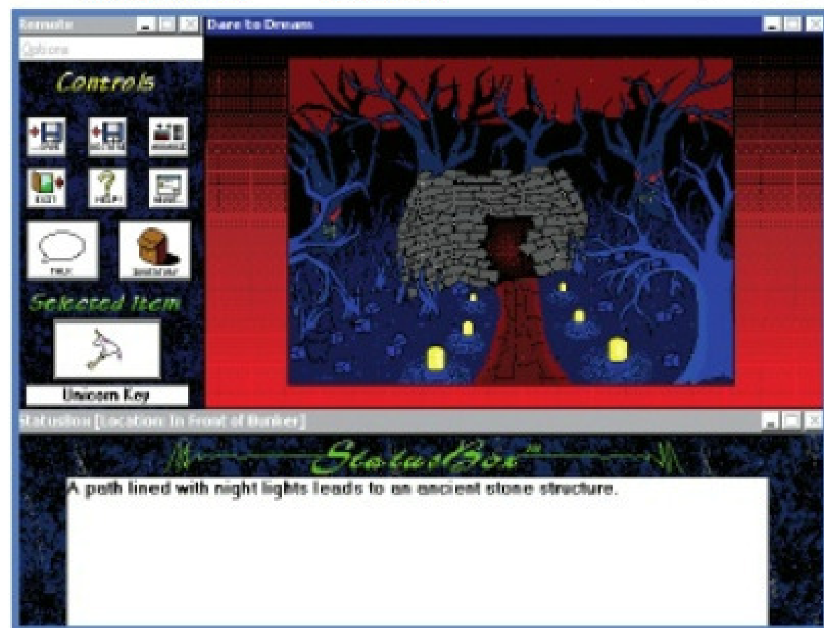

"PEOPLE ARE GOING TO BE EXHAUSTED WHEN THEY FINISH THIS GAME. IT'S GOING TO BE THAT MUCH OF A CRAZY RIDE"


Cliff B让我们认识了《战争机器》，也正是这款游戏，让我们认识了这样一位创意出众的青年才俊制作人（图为国外杂志介绍Cliff B）

潜力的设计稿件和游戏雏形，然后加以润色，再以商业化方式推出。“我们在1992年收到了超过70份‘稿件’，但最终被我们选中的只有4个，《梦境迷魂》就是其中最好的一个作品”。随即Cliff B被Sweeney招入Epic Games，他的工作上去十分简单：公司的各个项目组在游戏接近完成之后，交给Cliff B进行评估，之后他会列出一个大清单，给出游戏中哪些优秀设计还可以进一步发挥，哪些设计需要立刻做出修改。这种“从不摘花、专门挑刺”的工作本来面目就是得罪人的差事，再加上Cliff B从来就不参与具体的开发，担负的职责却相当于整个公司业务的品质监督，这更是引起了公司开发人员的强烈不满，他们不知道为什么一个连驾照还没有捂热的毛小子，却可以对自己的作品指手画脚。Sweeney尽全力维护Cliff B：“天才少年作为革命先锋，这不就是软件、游戏工业的标志吗？”2006年，Cliff B成为《战争机器》项目组首席设计师。从此，一群由电锯男们演绎的末世故事，就此开始。



第一款游戏
《欺骗宫殿——龙之困》



为Cliff B带来声誉和机遇的《梦网迷魂》

超级大玩家

Cliff B的哥哥Taylor是美国著名体育博客网站“民族体育”（Athletics Nation）的创办者，他经常同哥哥一道进行户外探险，即便是通过访谈视频，甚至是游戏中所表现出来的个人风格，我们都可以感受到Cliff B这个34岁大男孩浑身散发出的野性气息。《战争机器》中展现的是一幕幕枪林弹雨中的生死搏杀，而在做客视频节目The Jace Hall Show的时候，Cliff B表示自己从来就没有开过真枪，他似乎对美国宪法赋予自己持有和佩戴武器的权利不感兴趣。



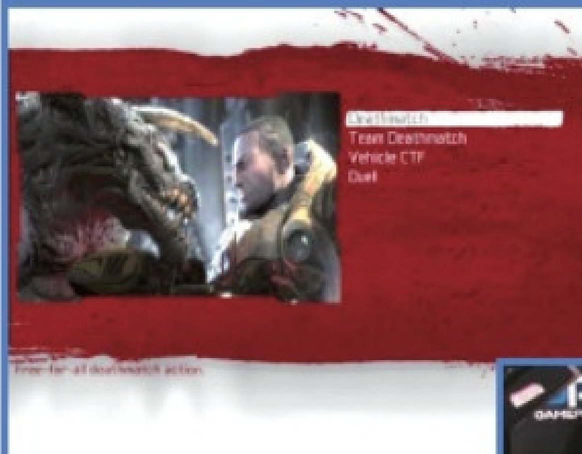
热衷制作硬派风格游戏的Cliff B，其实至今还没有玩过真枪

Cliff B最为推崇并且深受其影响的制作人，当属宫本茂大叔——听上去任天堂风格与Epic Games的硬派路线毫不相干，Cliff B却认为二者的本质是相同的，他对宫本茂的“推箱子”理论（强调利用场景的变化来带给玩家不断的游戏体验冲击）推崇备至，在动作游戏的场景设计中得到了贯彻。但他也认为，如果对此滥用，缺乏有效过渡的场景切换，依然会造成玩家在重复刺激中出现审美疲劳。一个很好的例子是，《战争机器》的6幕战役（Xbox 360版为5幕）之间在整体氛围上保持一致的同时，在色调和场景的布局上均各有新意，并且过渡非常自然。流程讲述了24小时内D小队力挽狂澜的一役，根据时间的变化，游戏的主色调也在不停变化中，如《夜幕低垂》中的昏暗色调、《深入虎穴》前半段的伸手不见五指和闪电袭来时整个场景的反差，以及后半段地下洞穴内华丽的金黄色。蓝、黑、黄三大色调，暗红色均点缀在整个流程之中，场景的氛围显得统一，彼此过渡也十分自然。



电锯枪是玩家们最想得到的模型，而Cliff B则使其为圣物，除了游戏，我们还很难

身为Epic Games目前最为耀眼的制作人，Cliff B从来都没有表现出某些大牌制作人在普通玩家面前盛气凌人的架势。多年前他在博客上还有一个名为Cliffycam的连接，玩家可以通过弹出的视频窗口来看到Cliff B在办公室内的直播。透过在1UP.com、MySpace上几乎每天都要更新的文字，可以看出Cliff B始终将自己定位于一个超级玩家。他经常在博客上为立志于投身游戏业的玩家指点迷津，并且与玩家们分享自己每日的所思所想。Cliff B也对自己所玩过的游戏进行言简意赅的评论，并且会与玩家们就一些分歧进行激烈的讨论，以至于这位性情中人经常会爆出很多粗鄙的言论。



作为UE引擎的技术演示，《战争机器》“偏离”了这一开发方向，后来的新版《虚幻竞技场》，则与《战争机器》共享了众多技术资料



左拥右抱，好生快活



《战争机器》是小岛秀夫为数不多热衷的美式动作游戏，它也影响到了后来MGS4的开发，而小岛和Cliff B两位顶尖制作人尚未进行过面对面的交流

在1UP.com上，Cliff B表示自己最喜欢的两部电影是《死亡幻觉》（Donnie Darko）和《21克》（21 Grams），并且希望能够参与制作属于自己的电影，这也是他为即将投拍的《战争机器》电影版创作剧本，并且担任执行制片人的原因。小说《窒色》（Choke）和揭黑纪实文学《白人笨蛋》（Stupid White Men）是Cliff B最喜爱的两本书。

电锯男之父

最初Epic Games对《战争机器》的定位，是一款用于展示UE3.0引擎的小品式游戏，Cliff B正是抓住了这一机会，把这款游戏做到了连自己也没有想到的高度。E3 2005展会上公布的UE3.0技术演示片段，正是《战争机器》最初的面貌，当时这款游戏依然采用了FPS的表现方式，Epic Games准备将



Cliff B的博客有些年久失修，最近的一篇还在谈他对《生化震撼》的思考


Cliff B在游戏展会上

这款游戏命名为《虚幻战争》（Unreal Warfare）。在当年的E3上同时还展示了一些概念图，包括COG（后来《战争机器》中出现的人类阵营“维安政府联盟体”）士兵以及兽人的艺术插画和3D模型，起初兽人部落的名称为Geists（原意为“感性”），之后又被更名为Worms（蠕虫），最终Cliff B拍板了“Locust Horde"（蝗虫部落）这一名称，这更加突出了兽人如同瘟疫般席卷整个赛亚星球，夺取每一个生命体的邪恶本质。

《战争机器》的灵感，被Cliff B称为“Resident Killswitch”，2003年NAMCO的小品式动作/射击作品《杀戮开关》（kill.switch）第一次系统提出了“掩体射击”的基本概念，之后Cliff B又疯狂的迷上了《生化危机4》（Resident Evil 4），在他看来，这款游戏用越肩视角保留住了射击的快感，同时也极大的拓展了射击游戏的动作性。“Resident Killswitch”，这两款游戏精华的结合，恰恰就是《战争机器》的基本游戏方式。

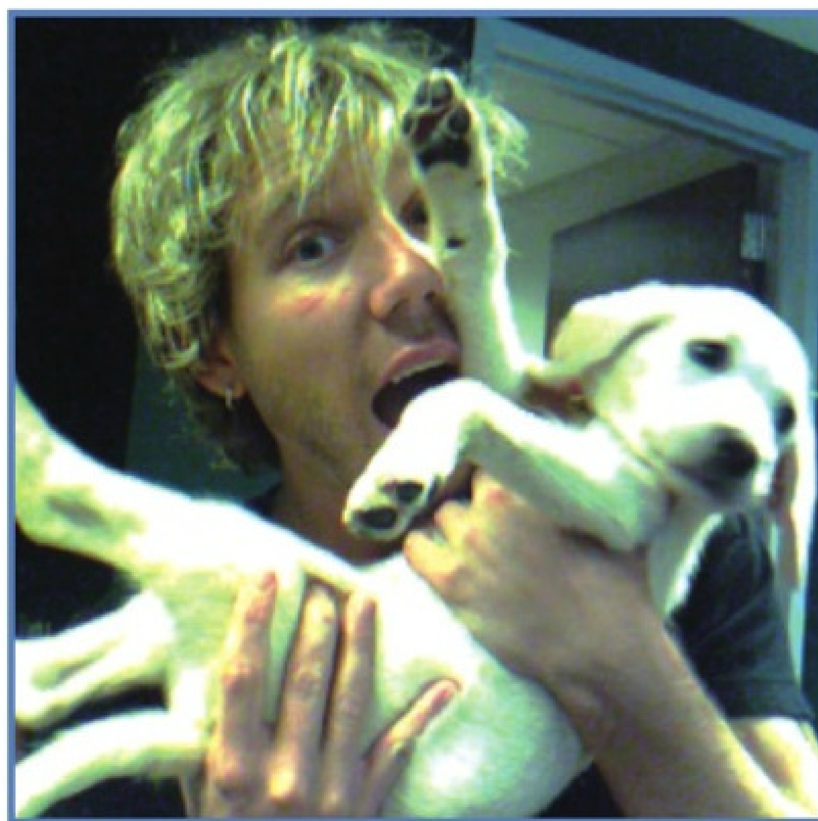
《战争机器》是一部充满制作人个性印迹的作品，场面火爆而不混乱、暴力渲泄干脆而不恶心，动作性被最大化的强化，同时也不失世界观的厚重感，套用一句恶俗的广告词，就叫做“简约而不简单”。这种风格与Cliff B为《战争机器》项目掌舵过程中始终以自己的设想为中心，从企划到游戏压盘过程中均牢牢坚持最初设想的理念有着很大关系。在《战争机器》的“Resident Killswitch”系统形成之后，Epic Games乃至微软发现这款游戏完全具备成为划时代作品的潜质，开始对这一项目加大投入，乃至Xbox 360在硬件规格制定过程中甚至为了这款游戏而增加内存容量。

为了让游戏具有更多的卖点，制作人员也开始试图加入更多“看上去很美”的设计：玩家可以“收集”被自己打死的兽人尸体（听起来似乎是收集敌人的身份识别道具），然后在一些固定升级点去消费；士气系统，根据玩家的作战表现，队友的作战能力也会出现动态变化。原本Delta小队中的一大批个性十足的角色并不存在，游戏的队友类似于《使命召唤》中无限刷出来那些用于造势的BOT，一些濒死的队友会倒地痛苦呻吟，从而影响其他队友的士气，而Marcus要做的，就是像对付兽人士兵一样，上前实施处决，以使其摆脱痛苦。在Delta小队人设确定之后，一位热衷于步兵战术策略游戏《全能战士》的制作成员，还拿出了精确控制小队成员走位的操控方案，但即便在游戏已有30%完成度的时候，制作组中依然有一派认为，习惯FPS的美国玩家不可能对这种“控制一个屁股朝着敌人开枪的游戏”产生任何好感，而Epic Games也没有用拿非FPS方式制作射击游戏的传统，甚至还有少数制作人认为，《战争机器》的玩法是对UE引擎的一种亵渎。因此制作组中的FPS派，一直都在试图让LT键的精确瞄准，变成TPS（第三人称射击游戏）与FPS的切换键。年轻的Cliff B力排众议，顶着巨大的压力去坚持自己的既有理念，事实证明，《战争机器》的酷烈硬派风格，也正是拜这种坚持所赐。

个性依旧

就博客中的言论来看，Cliff B对千万销量大作《光环》并不感冒，他最欣赏的FPS是《生化震撼》（BioShock）。事实上，他将《战争机器》的“反Halo”式设计作为其游戏设计的指导思想之一。这并不是因为Cliff B与《光环》的制作团队有什么深仇大恨，而是这两款科幻题材射击游戏必须从风格到细节的设计都必须做到明确的区分，才能保持清晰的市场定位，微软也不希望看到自己的首席第三方厂商制作出“Halo杀手”，去冲击自家的招牌——这是SCE希望《杀戮地带》（Kill Zone）达到的目的。Cliff B甚至用“不玩游戏，只要看一眼画面的色调，就知道它属于哪一款游戏”，来强调制作组需要达到的效果。

不管怎么说，《战争机器》的操作，已经成为今日TPS的默认键位设置，乃至像《生化危机5》这样的原本以冒险体验闻名的游戏，在登陆Xbox 360平台后都开始套用Cliff B确立的标准。在当时，他依然是以反《光环》的思路去确立《战争机器》的操作：重装上膛的操作不能是按一下X就完成这么简单，于是就出现了完美上膛这一在激烈的战斗中缓解节奏，并在完成后带动节奏高速运转的迷你游戏；武器的选取不能像《光环》一样靠Y键，这样不适合《战争机器》的高节奏……


放荡不羁的Cliff B，他似乎很喜欢这种平易近人的生活方式

躲藏在掩体之后的我们时而被兽人的火力压制得抬不起头，时而怒吼着向这群嗜血狂魔倾泻复仇的子弹，待到弹尽粮绝之际，挥舞着高速旋转的电锯义无反顾地冲向敌阵……这是《战争机器》最为直观和典型的酷烈风格，这也是Cliff B个性的真实写照。期待在他的创作之下，越战越勇的电锯男们会带给我们更多的铁血豪情。


硬派游戏似乎总与艺术性无关，Cliff B试图有所突破

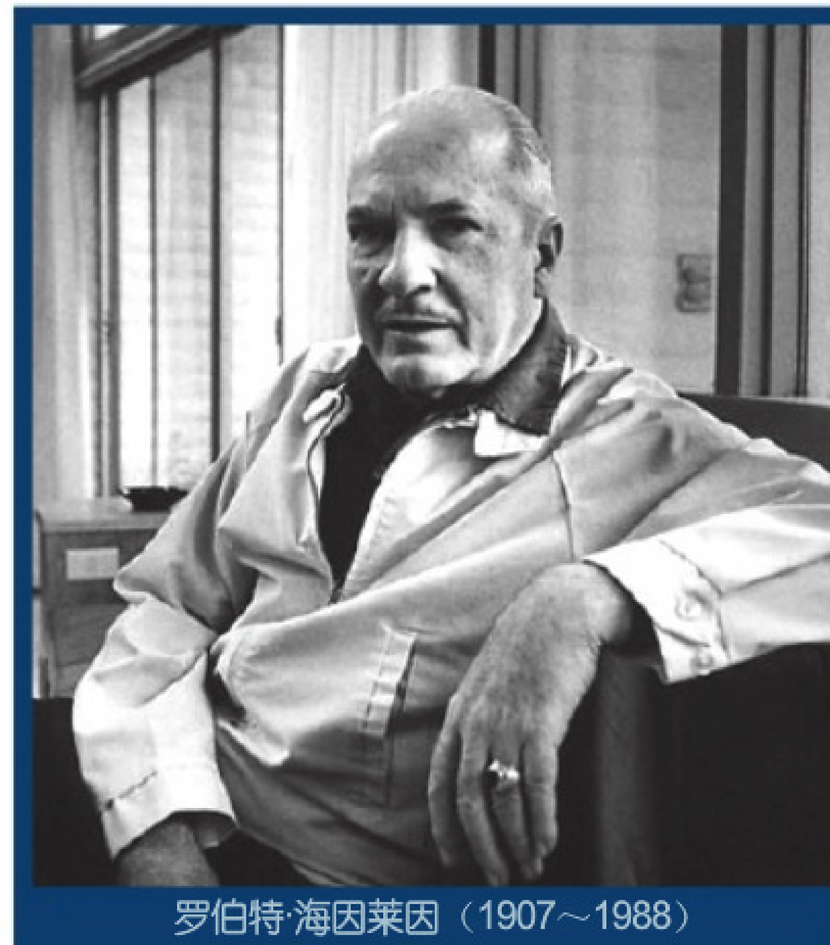
名作纵谈

铁甲依然在
——动力装甲艺术漫谈

■山西 坏香橙

提起装甲，想必正在阅读这本杂志的诸位都不会陌生：无论是怀抱纤纤公主、身跨翩翩白马的骑士，还是一身铆接黑铁甲片、手持连枷巨斧的重步兵；无论是浪漫煽情的传奇故事、骑士小说，还是刀光剑影、弱肉强食的中世纪战场……盔甲，这种最为直截了当的防御装置，在以贴身搏杀为主的冷兵器时代无疑是最抢眼的亮点之一。

然而就好比蒸汽轮机代替白帆长桨，火药枪械取代长弓硬弩一般，精心锻造的铠甲在面对杀伤力越来越大的进攻武器时越发显得力不从心，不堪一击。再加上本身的原理结构造就只有狭小的发展余地，它必然最终被战场淘汰，同长刀、巨剑一起化作了历史的遗迹。不过，浪漫主义的奇想可不是轻易便会为人所遗忘的，尽管现今的技术水平尚无法达到预期的境界，但思想与意识同样前卫的科幻艺术家依旧用自己的幻想带来了我们今天话题的主角——没错，它就是动力装甲。


罗伯特·海因莱因（1907～1988）

起源篇

万物皆有其始，和罗马一样，动力装甲并非经一日修为即大功告成的简单概念。这种高科技甲胄究竟是在何时何地由何人首次提出？到目前为止，最为大众所接受的概念确立者便是当代著名科幻作家、美国科幻三巨头之一的罗伯特·海因莱因（Robert Heinlein）。在这位行伍出身的作家于1959年发表的长篇科幻小说《星船伞兵》（Starship Troopers）中，一种可以在极大程度上扩展士兵破坏力、生存能力与负荷上限的神奇装甲首次完整地出现在众多科幻爱好者眼前，一项里程碑式的硬科幻概念由此诞生。在这里我们暂且不去讨论这部大争议小说的思想内涵，单从设定理论的角度来瞧瞧这位科幻大师究竟带给了我们些什么吧！

首先，在这部奇妙的小说中，我们可以发现老罗伯特依旧保留了传统硬科幻作家进行艺术设定时的习惯——保守与前卫共存，传统与革新并论：一方面，我们可以看到由牙床与咬合肌控制



尽管是概念原型的创造者，但老罗伯特对这东西的美工设定似乎没什么实际贡献……
看看这些早期版本的《星船伞兵》原作封面吧

的通讯系统，由脖子来操作的观测系统以及吸嘴式供水装置、空气过滤器和陀螺仪等功能，其理论都是基于当代技术的现实主义元素；另一方面——注意，不要太意外——我们同时亦可以看到体现出科幻设定预见性的另一面：坚不可摧的硬质防护外壳，力反馈技术控制的无界面运动操作系统，强大的火力装备和短距离喷射背包以及最重要的核心部分——由人造肌肉组成、完美响应穿着者动作的高精度力量增益系统。

没错，这就是我们的动力装甲——Power Armor，基本理论早在半个世纪前就被明确定义的高科技全金属外壳。



表面上似乎很难把动力装甲和太空服分开，
实际上他们完全不同

发展篇

众所周知，和电影艺术不同，对大多数不喜欢使用修改器、金手指之类止渴之鸩的游戏玩家来说，自己面前显示器上这个作为自己分身存在的游戏主角如果没有足够强大的实力去面对无比强大（相对于电影中在导演刻意安排下双方的实际实力差距）的邪恶力量，基本上只能剩下被轰杀一条路而已。再加上成本节约论与拳头万能定理的失效，几乎所有设计合理的动作游戏主角都毫不犹豫地选择了威力唬人的长枪重炮与厚重粗糙的金属护甲做为安全手段。对奇幻背景的主角来说，一件缀有一大串附魔字眼的全身板甲无疑是上佳的护身神器，但若换作那只剩技术力量撑腰的人类主角，唯一可靠的指望则几乎只有动力装甲。

这些五花八门的高科技艺术品有如下的代表：

1. “你穿这东西该怎么尿尿啊？”

《辐射》，一部充满了美式黑色幽默与20世纪美国近代史元素的奇妙游戏。在这里我们可以看到防辐射掩蔽所、坠毁的UFO、大脑袋小外星人等等典型冷战时期技术论的代表——当然，概念发源于美国作家笔下的动力装甲也不会落单。熟悉前两部《辐射》游戏的玩家都知道，建立自己的角色属性时“力量”这一指标无须太高，6点左右足矣，至于原因都得拜那神奇的动力装甲所赐：尽管外观看上去实在是土得掉渣，但在黑岛那些RPG狂热者大巧不工的设计理念下，Power Armor的概念成功地重现在了核战后的废土荒原之上：这件粗糙、笨重、锈迹斑斑的灰绿色金属罐头不仅可以为玩家挡下大部分的枪炮、能量与辐射伤害，更可以为封装其中的主角提供相当可观的力量加成。不管是多么孱弱的主角，只要能穿上这身衣服，照样可以大摇大摆视恶劣环境为无物地横行废土天下。

当然，这项黑岛出品的理念设计其实际缺陷也非常明显，工作室借用游戏中NPC之口的嘲弄清楚地点明了这一点：“我算是开眼了，一个会走路的冰箱！”

好一个黑色幽默！

2. “三百斯巴达战士死守温泉关，神奇地阻止了薛西斯的大军。”

如果说《辐射》中的Power Armor代表的是传统印象下的动力装甲设计，那么《光环》中的雷神锤盔甲便无疑是在当代流行文化催生出的新一代动力装甲。和那个外型笨拙不堪的自行冰箱不同，作为新世纪斯巴达战士的标准装备，雷神锤盔甲不仅外观设计简洁工整，同时线条流畅平滑，犹如法拉利的概念车。其内部结构更是进化到了接近于架空幻想的地步：且不提那个偷师于外星技术的力场护盾装置，且不论那潜伏于外壳与内衬之间、易如反掌地提升穿着者力量的可控液态金属夹层，单说那套直接与装备者神经接驳，导致全面提升单位反应速率高达5倍的零适应延迟控制系统，便足以令当代技术界瞠目结舌。

不仅如此，对雷神锤盔甲的使用者来讲，蕴含着高技术含量的不仅仅是那套闪烁着金绿色光泽的外壳，硬核中



星际陆战队战士的改造，神秘学与高科技的奇妙融合


约翰117，斯巴达计划的杰出代表，这场战争中人类一方的超级英雄，不要去问他在头盔下面是个什么模样


你看到了一支似乎是接驳了一堆大管子的邮筒——实际上它是废土世界中科技含量最高的产物之一

的果仁——依旧是血肉之躯无疑的斯巴达战士本身也是被准架空技术改造过的产物。联想一下整个计划的起源，回顾一下斯巴达战士们的来历，再看看《光环》封套上士官长那永远不会脱下的头盔，你不难发现这所有的一切完全不是表面看上去的那般单纯直接。事实上，尽管存在着无数借鉴与模仿的痕迹，《光环》系列快餐式的外表下隐藏的是更深刻的内容，它的主题绝不仅仅是拯救世界的蒙面英雄那么简单。

3.“信仰即为吾之坚盾。”

有一个例子的特色代表性使我不得不提到它，你猜对了，那就是《战锤40K》系列。游戏历史与发展背景无关我们的主题，让我们单独把目光集中在那些兼具骑士与修士特色的人类帝国精锐部队代表——星际陆战队身上。结合全文主题，你不难发现选择这个例子的理由是多么充分：首先来看外壳，无论是大口径微型制导武器、助力放大强化结构还是突击用喷射背包和神经控制系统，对比一下罗伯特·海因莱茵的构想，从继承到完善的进化过程一目了然；再来看看内核，倘若你对《光环》中斯巴达战士的人体改造手术——骨骼、肌肉、腺体、眼球与神经系统5项人为强化表示“难以接受”的话，那面对《战锤40K》星际陆战队战士的培养制造程序，如果引发小规模歇斯底里也不意外：完整的星际陆战队战士改造一共包含19个步骤，具体内容不仅有常规的肌肉骨骼与感官神经强化，更有花样繁多的人工器官植入项目包含其中。完成全部手术的结果就是让陆战队的战士变成肩宽体阔、身怀两心三肺五个胃，外加强酸口水等等超级能力的人型怪物。

相比于用阴谋论与摩托车头盔遮掩深层主题的《光环》，《战锤40K》无疑把动力装甲的另一面内涵表现得更为直白彻底。倘若你尚未想到这一层面的话，不妨先在星际陆战队战士那遍布经文与祷词纹饰的动力装甲与武器上留下印象，并记住这句前提：“支撑着那个架空于未来黑暗中世纪人类帝国的并不是科技”，具体的分析讨论我们留待后文再说不迟。


Gundarium也好，Japanium也罢，这些怪力乱神合金还是继续做手办原型动画的设定为好……真要认真就败了



注意题图左下角这名老兵的肩膀，这种带有圆形颗粒状小突起的护肩就采用了反应装甲设计

理论篇之一：技术论

以上，游戏中可以接触到的例子介绍暂且告一段落。虽然这些东西基于科幻，但我们也可以试图论证这些设定的理论正确性。虽然用当今的科技水准去揣测未来时代的技术发展未免有些庸人自扰，但结合科学技术呈阶梯状发展进步的特性，在现有水平上进行一定范围内的推测依旧是合理的。

从设计思路来分析，动力装甲的基本结构可以划分为以下部分：装甲防护系统，力量放大驱动系统，动力能源系统，操作控制系统以及平衡、维生、传感和中央数据整合处理系统等。略去最后几个直接与时代技术发展水平紧密挂钩的零散项目不提，我们把重点集中在前4个部分上。

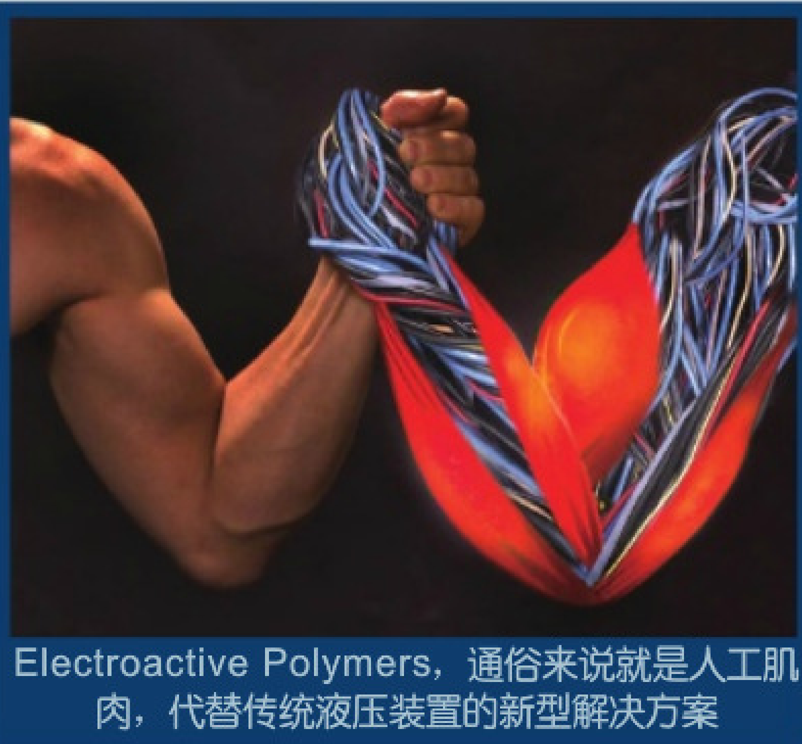
1.硬质防护装甲

首先是最直接的硬质防护装甲，在这个依旧看不到实用型力场防护装置诞生的现代，与其把希望寄托于更不靠谱的小型主动防御系统，还不如老老实实把被动防御手段做到更好更为现实——毕竟步兵不是坦克，不可能承载功能结构太过复杂的装置。回到基本的研发思路上，动画与游戏作品中常见的“外星科技产物高强度金属/合金”是绝对指望不上的——稍有化学常识或听过门捷列夫事迹的读者都知道，在这个超重岛探索尚处于理论阶段的当代，妄想从陨石中提取可添加进元素周期表的新发现，几乎是完全不可能的。顺带提一句，太空冶金并没有宣传的那般神奇，在真空失重的环境下诞生的均匀合金或泡沫合金等材料，虽然性能要强于地面环境下的冶炼成品，但考虑到投入产出比就显得没有实际意义。单从材料上看，微观晶体结构上不存在一种理论金属，可以最大程度地抵抗疲劳效应。属于纳米级材料学研究领域的强弱力相互作用理论，以及建立在同样基础上的复合材料技术才是真正的研究方向所在。另外，除了单纯提升匀质装甲强度外，主战坦克等装甲车辆的防御经验也可适当地选择采用，《战锤40K》中的反应装甲护肩便是个不错的例子。





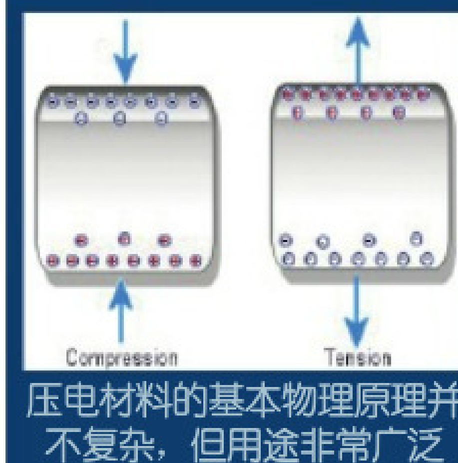
Crysis中的纳米服——尽管外观让人联想到被剥了皮的蛤蟆，但从某种角度来看倒也是对动力装甲力量增益结构的合理化构想演示——这可比装上一大堆液压管件当肌肉现实得多


Electroactive Polymers，通俗来说就是人工肌肉，代替传统液压装置的新型解决方案

2.助力/力量放大系统

对动力装甲而言，接下来要讨论的助力/力量放大系统可以说是最重要的核心技术。之所以选择发展这种人型高科技盔甲，而不是继续研究更实用的战斗遥控机器人，很大程度上就是因为动力装甲在不影响机动灵活的前提下，能够极大地提升单兵的力量与装备负荷。毫不夸张地说，如果真能完成这种灵活有力的装置驱动系统，那么动力装甲便起码拥有了50%的实用化可行性。事实上，在现实里的类似研究中，这项技术的确也是最受研究者关注的部分。但从



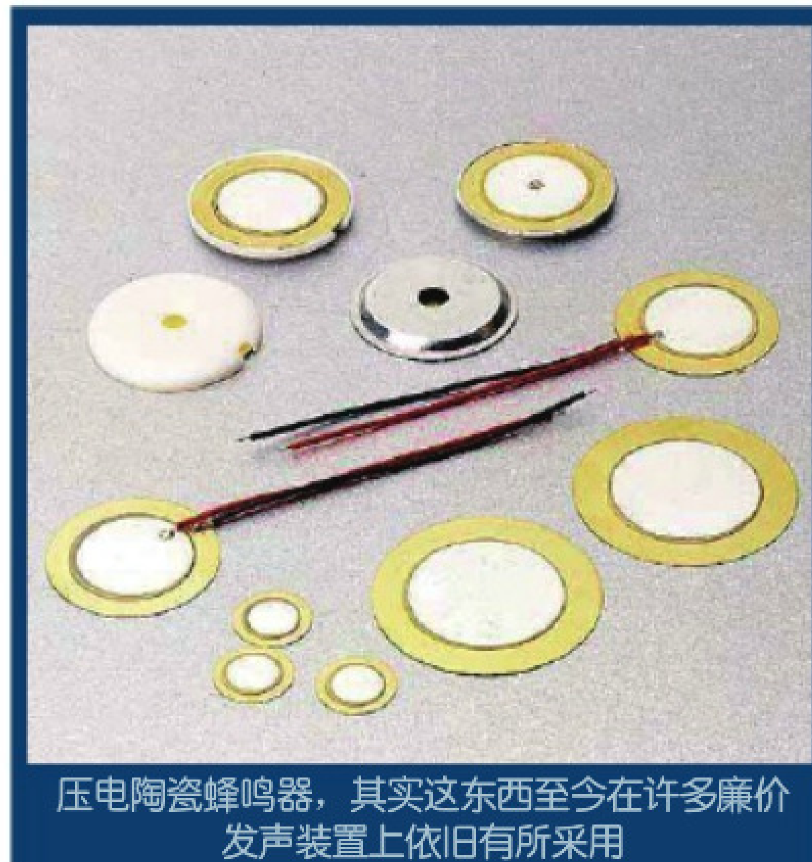


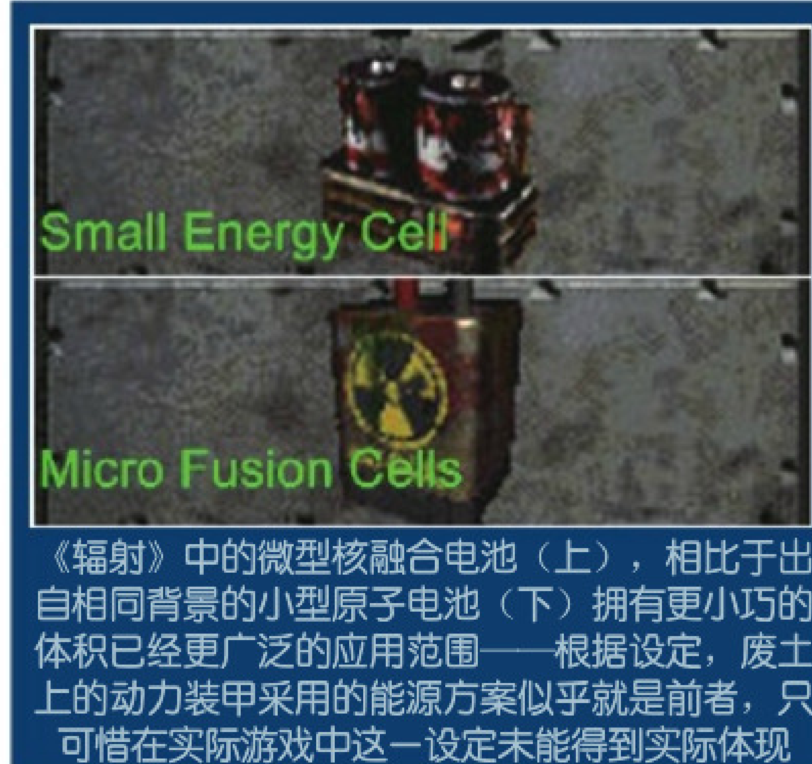
压电材料的基本物理原理并不复杂，但用途非常广泛

已经完成的试验样品来看，现阶段为关节肢体提供动力的依旧是传统的液压结构。从技术成熟的角度来看，液压机械装置无疑是最容易实现的，但结合我们理想中的动力装甲开发理论，就会暴露出不少现实的问题。

第一，反应速度！要想在接收装备者动作指令的同时精确快捷地完成预想动作，无论是关节结构、液压机件强度还是传感控制系统，面临的压力都是巨大的，要想完美地达到理论预期，装置体积的扩大与结构设计的复杂化是不可避免的，但这样又会与动力装甲的基本设计理念明显冲突。第二，结构体积！液压装置的基本构造缺陷，使其在动力装甲这种体积小巧但结构复杂的平台上进行仿生应用时，不可避免地要面对重重难题。就以我们的手臂为例，无论是肘关节还是肩关节，在完成屈伸、开合的径向运动的同时，亦可进行轴向转动，想象一下在同样的结构上让液压机械完成相同动作该采用何其复杂的设计——的确，在关节位置上采用其他动力装置可以改善效果，但对这种依靠关节本身承重受力的结构来说并不是什么好主意。第三，系统强度！液压这种脆弱的结构不但无法产生足够的辅助防护效果，一旦个别部件复杂多变的恶劣环境中产生故障，就不能继续工作，置身于动力装甲封闭结构中的装备者直接面临机动性下降、部分肢体动作失灵甚至彻底卡死的危险。当然，能完美回避以上问题的液压理论构想也是存在的，从某些角度来看，《光环》中士官长所装备的雷神锤盔甲便是在技术水平大幅度提升的假想下，液压控制Power Armor的解决方案。但既然此设定中的关键要素——“非定积定型可控流体重金属”依旧是技术泡影，那么整个计划便同样属于幻想。

既然液压方案走不通，那么现阶段还存在理论上可行的设计吗？答案自然是肯定的。其实早在海因莱茵的小说中，更为现实的方案便已然存在于纸上，那就是人工肌肉装置！熟悉生物学或至少吃过鸡的同学都知道，肌肉实际上是由一条一条的纤维集束组成的，单条纤维的同步伸缩控制着整块肌肉展开伸展动作，进而牵拉骨骼进行运动，基本原理便是如此简单。让我们在把这一方案放在动力装甲上看看：硬质的盔甲外壳可以视为外骨骼，只要在内部铺设可控制伸缩动作的束状纤维材料并将端头固定在关节下面，那么便能像肌肉屈伸控制骨骼一样带动外骨骼结构进行运动。由于本身属于柔性结构，因此不会像刚性的液压零件那样面对径向运动几无用武之地，且本身韧性不堪一击。而相比于液压结构，在功能单元数量上的绝对优势也令人造肌肉

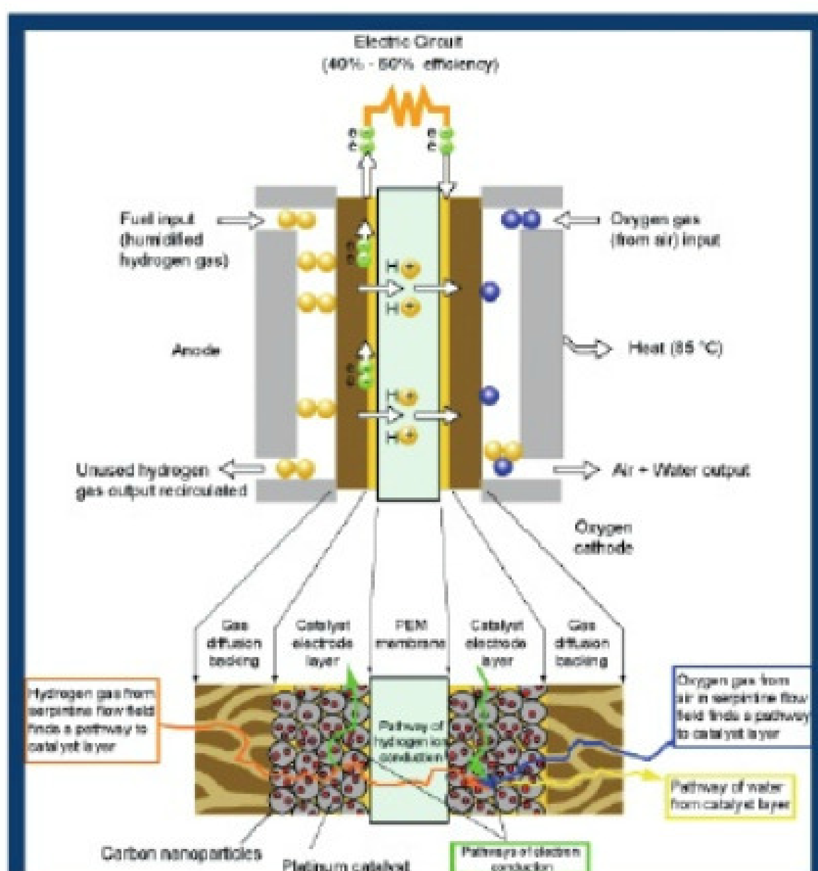

压电陶瓷蜂鸣器，其实这东西至今在许多廉价发声装置上依旧有所采用



《辐射》中的微型核融合电池（上），相比于出自相同背景的小型原子电池（下）拥有更小巧的体积已经更广泛的应用范围——根据设定，废土上的动力装甲采用的能源方案似乎就是前者，只可惜在实际游戏中这一设定未能得到实际体现

的容错性大大提高。最关键的是，倘若纤维材料本身便具有一定强度（结合设计目的，这种要求几乎是一定的），那么在面对硬质外壳破裂时，亦可通过由其多层重迭的韧性结构减小外力破坏，甚至仍旧不丧失运动功能！对比一下，看！一个何其优秀的解决方案。

优异的强度、简单的控制，现实中真的会有这种理想的结构材料存在吗？答案是当然的。实际上，这种神奇的物质对我们来说并不陌生，那就是压电材料（Piezoelectric Materia）。压电材料


尽管基本原理很简单，但燃料电池的设计结构依旧存在很大的发展改进空间……一种很有前途的技术造物

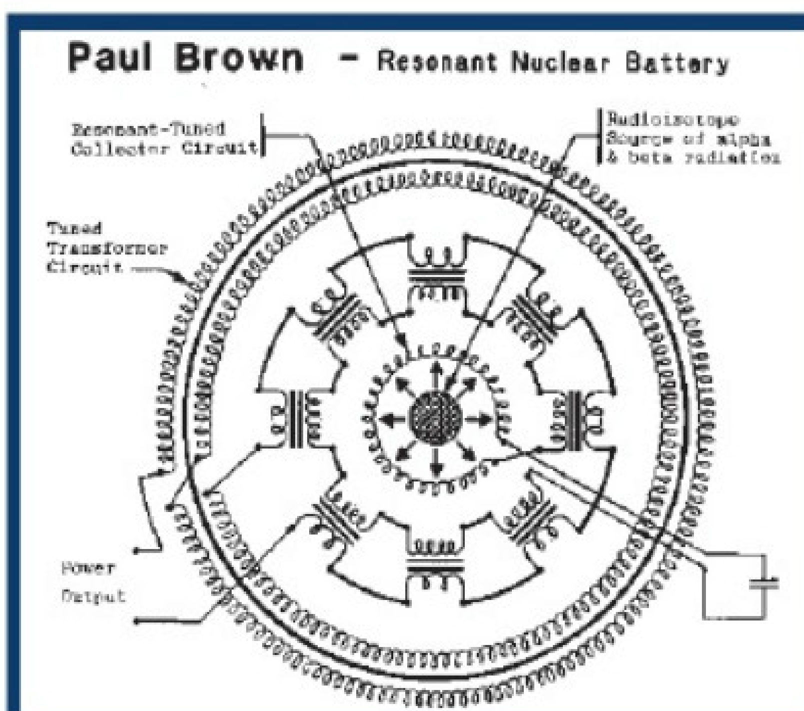
的工作原理并不复杂：将外力作用于其上而发生形变时，材料内部会产生极化现象，在两个相对的表现上将出现极性相反的电荷；反之，将电场加载于材料的极化方向，则材料本身亦会有结构形变出现……简单来说，就是通过控制电荷便能轻易控制形状的神奇特性。压电材料距离我们的生活并不遥远，如音乐贺年卡的发声部件、一次性打火机的电打火元件便都是相当大众化的应用实例。当然，以目前的技术水准来看，要用合适的成本工艺制造出满足动力装甲设计要求的压电纤维材料依旧是不现实的，但随着纳米材料技术的发展，这个解决方案化为现实并不是遥不可及。

总之，从目前的技术水准来看，防护装甲材料与力量放大系统的研究，相对而言还是比较现实和乐观的，但对剩下的两项关键技术来说，发展前景与理论现状的差距就太明显了。

3.动力能源系统

动力装甲，顾名思义，就是自身具备无外接动力的甲胄。对这种全封闭的独立结构来说，无论是系统控制和成员维生的内部系统，还是联络通讯与为附属装置供电的外接系统，稳定且持久的能源供应都是不可或缺的。由于动力装甲属于单兵装备，提供动力的装置自然不能过于笨重，还需要足够安全。所以，内燃机肯定是不可能的，蓄电池的耐久度与输出功率也很难满足要求，综合分析之后，剩下较为可行的选择似乎只有燃料电池和核能等不多的方案。

燃料电池这种理论已诞生一个半世纪有余，这种能源装置正如其名，结合了燃料与电池两者的优势，通过化学反应不经燃烧过程就可以将化学能直接转化为电能。相比于传统的能源装置，燃料电池的能量转化效率更加可观，且污染排放较少，唯一的问题就是持续性



原子电池同样不是什么新鲜科技产物。技术改进只是一方面，舆论压力才是这种能源方案所面临的最大问题

与功率输出无法满足动力装甲方案的需求。但在新技术的支持下，至少在目前所能看到的未来阶段，仍将是最为现实的解决方案。

相比之下，核能这种既危险又强大的能源似乎更加诱人，也更让人不安。尽管小型化的原子电池早已不是什么新鲜技术的产物，且令人宽心，但低下的能量转换比率仍然是难以解决的问题，同时核辐射的危险隐患依旧是最大的麻烦。显然，动力装甲利用核能作为能源供应并不现实（核裂变理论公式两边的反应物都会产生辐射，在战场上一旦发生反应堆损毁造成放射性物质泄露，对交火双方而言都将面临难以收拾的残局）。

但无论如何，高性能便携式动力装置的研发是当前技术界最为热门的主题之一，由它的进步所能带来利益影响绝不仅仅包含动力装甲一项。因此在可预期的未来，也许动力系统会是最先产生突破的项目。

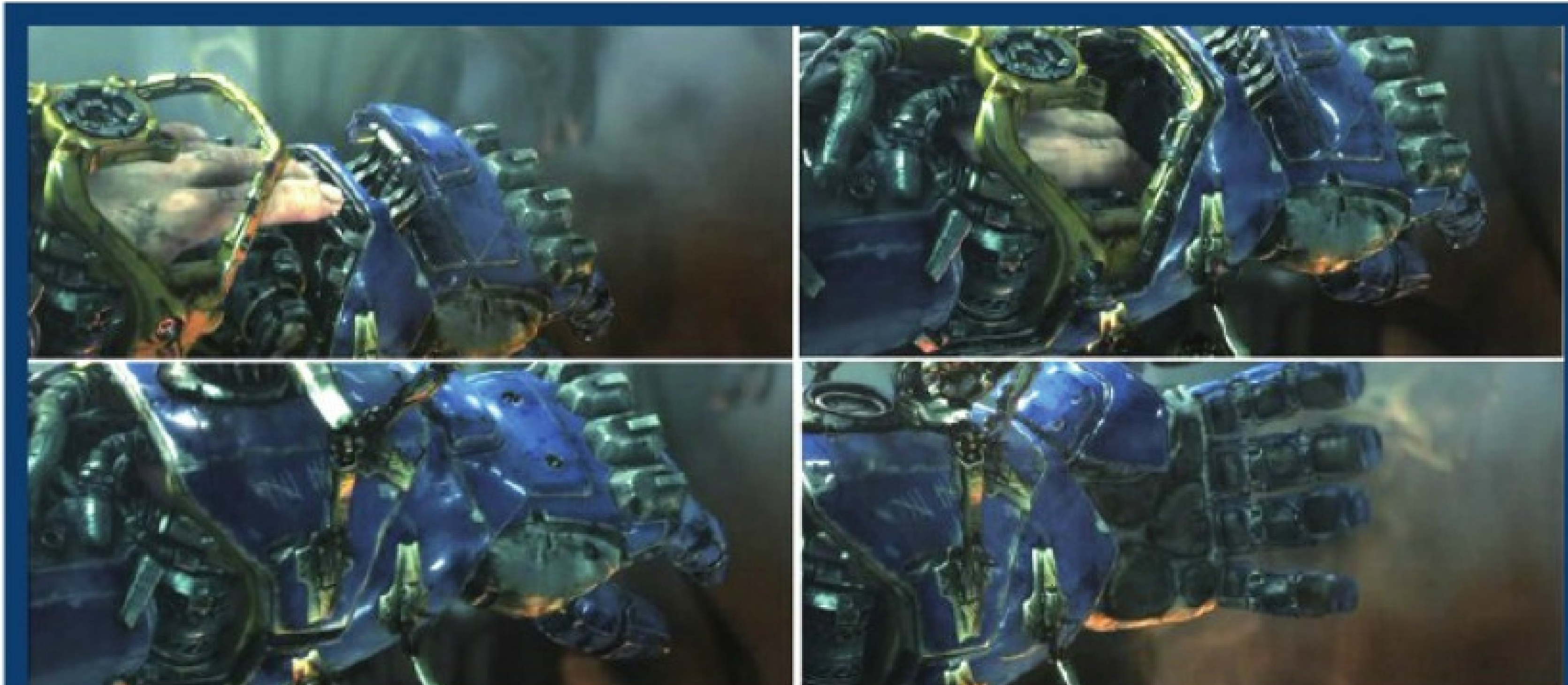
4.操作控制系统

最后来看理所当然应该存在的操作控制系统。在海因莱茵的原作中，星船伞兵们采用的是最为直观的力反馈系统，由装备着动力装甲士兵的肌肉运动来给安装在动力装甲内层的传感器发出信号，从而控制整套盔甲做出动作。表面上来看，这一系统除了需要进行严格而长期的训练来适应外似乎没什么缺陷。但事实上，由于缺乏对外界环境的即时直观感知，装备这种存在迟滞效应的行动装置，势必会产生类似于使用假肢的迟钝体验。另一方面，尽管这一方案对列装的士兵肉体来说不会有什么实质上的改造，但通过感应肌肉组织的形变来控制运动，实在是比所谓的脑波感应头盔靠谱不了多少，执行效率能达到什么程度结果不容乐观。

看到这里你可能忍不住要说：更合适的解决方案不就在上面吗？没错，像士官长或Space Marine一样，通过手术改造将动力装甲的传感控制装置与人体神经直接相联，的确要直截了当得多。如果技术能跟得上的话当然最好，但实际上，即使真能达到这种技术水平，来完成这种程度的改造手术，这个整体方案依旧是不折不扣的最糟糕选项。它真正的缺陷不在技术，而属于更基本的应用领域。如果你看到这里依旧没有意识到这个方案真正的问题，不要错过本文的最后一句话。

综上所述，尽管基本理论已然成型半个世纪有余，动力装甲的现实化依旧存在着不少技术上的难关有待攻克。既然开发之路如此艰难，动力装甲本身的性能真的对得起为它所消耗的开发投入吗？


《命令与征服2：泰伯利亚之日》的Cyborg，一种比动力装甲步兵更强大的未来步兵方案——从伦理上完全无法被标榜伟光正原则的GDI所接受，但对NOD来说是另码事


注意手指的位置——从装配过程的CG影片中可以看得很清楚，《星际争霸》中的动力装甲单位Marine采用的是类似力反馈装置的控制系统

理论篇之二：战术篇

先有战争还是先有武器，这个问题的答案似乎并不像鸡与蛋悖论那般难解。融合了科班理论专家与实用技术工程师心血的动力装甲，必然是为了适应未来战场环境而诞生的，人们期望这种真正的高科技单兵装备能发挥如预想般惊人的效能。

让我们重新翻开《星船伞兵》。从第一章中我们便能清楚地看到，在海


很壮观的阵列，放在古代必将势不可挡，可惜现代战争偏偏存在火炮这么个煞风景的概念


尽管拥有比传统步兵更加优秀的防护装备，但终究无法改变步兵血肉之躯的本质现实，往昔的单兵战术基础仍然有效——面对敌方的炮火，掩体依旧是那么的可爱

因莱茵大师的笔下，动力装甲几乎变成了战无不胜攻无不克的典范式战略单兵武器平台，无论是武器装备、机动性能还是生存能力、实战效果都已达到了让人咋舌的地步。然而和小说终究是两码事，在可预期的未来，真实战争中交战的双方依旧会是人类势力。好，那就让我们瞧瞧面对真实火力的动力装甲又会有怎样的表现：根据动力装甲的最初理论，这种装备的战术定位似乎是要取代坦克的地位，更小的体积、更灵活的机动性与更高的火力输出效率，并采用小队单位制组成作战阵列投入战场。

1.平原战

让我们模拟作战的场景：出于直观考虑，模拟的场景暂且选在主战坦克曾经的主场——开阔平原地带。出于对自身防护性的信心，一小队装备了动力装甲的列兵士气高昂地迈入了沙盘，准备与对方坦克部队决一死战。由于既没有散兵坑、猫耳洞，又没有采用压低身姿隐蔽推进的常规姿态，坦克一方轻而易举地发现了动力装甲小队的踪迹——面对重达数十吨的主战坦克，连同武器弹药超不过半吨的动力装甲依旧要逊色不少。更高的设备负荷量给平台提供了更优秀的作战性能，因此在敌方兵力动态分布还处于未知的迷雾状态时，坦克一方先行通过观测发现对手的概率会更高一筹。既然目标已经探明，那么选择成熟时机开火便是理所当然。先手的优势尚且不论，单从火力强度来看，主战坦克的大口径滑膛主炮无疑占据了上风——尽管动力装甲部队可以通过装备反装甲武器针锋相对，但面对坦克火炮，动力装甲那厚度终究有限的外壳恐怕依旧会面临力不从心的局面。

要知道，坦克滑膛炮所发射的炮弹可是存在战斗部这种爆炸结构设计，在进攻与防御两者皆处于相同程度技术支持的前提下，实战优势多半要倾向于战斗部装药这一边，并且在命目标是动力装甲的场合下情况甚至要更糟：由于刚性防护层与人员躯体之间缺乏足够的缓冲过渡，直接命中的话，即使装甲本身奇迹般地承受住了爆炸打击，没有洞穿粉碎，透过装甲间接传导进内部的冲击波也足以致人死命。不仅如此，现实中爆炸所产生的气浪能轻而易举地打破一队兵员的整齐推进队形。面对这种单位东倒西歪的局面，即使是装备动力装甲的先进步兵，其心理状态也会和普法战争时期承受敌方火炮洗礼的列兵相差无几：士气动摇是必定的！令这一过程拖延持续下去，造成军心溃散、全线败退不是什么意料之外的结果。

当然，采用分散兵力多方向切入的思路不失为有效的战术，但在这种平坦的战场环境下，动力装甲自傲于步兵之上的机动性相对于装


倘若你认为坦克的主炮仅仅是个能在单位时间内将伤害值这个数字输出得更快更多的加法器的话，这就是最直观的下场。不可轻视火炮的尊严



这几位打起来，哪个更厉害？

甲车辆实在算不上什么优势——要知道这两条装甲腿的实质依旧是铁包肉，跑不过履带不足为怪。至于喷射背包，作为突袭打击装备的话尚可一用，完全当做机动工具使用的话推进剂容量与持续不断的高低落差冲击都是难以解决的问题——加上观测预警系统同样占不得上风，在平原战场上想用动力装甲围歼坦克部队是不可能的。其实，这场模拟实验中，坦克本身的作战能力都可以暂且不论，现实中坦克部队本身的编组协同战术可是要远远成熟于野战动力装甲的，不提那些尚属构想的高科技武器，单是武装直升机就足以让动力装甲小队吃不




动力装甲在开阔地难有用武之地


Killzone里的这幅画面显示了“混合动力”装甲的美好未来

了兜着走——无论是单位机动性、作战半径还是视距，面对这种来无影去无踪的协同单位，未加掩护的动力装甲部队几乎全无还手之力。用引以为豪的性能优势解决坦克部队？顶多是一句大话罢了。

2.巷战

现代战争的战略重心已从由地雷、战壕、铁丝网构成的阵地战，转换为由空袭火力与精确打击为主的“震慑论”，连坦克这种曾经的陆战王者都在逐渐退出战略理论的核心位置，单凭一种至多只能算是强化士兵的新单位又怎么可能让战争理论退化到从前？

归根结底，动力装甲单兵终究只是士兵的升级，在可预见的近未来战争理论中他们的战术重心将与传统步兵一样，那就是巷战。相比于面对复杂地形举步维艰的坦克，动力装甲步兵的优势显而易见：能够提供掩蔽的断墙残砖在城镇废墟中随处可见，利用这些掩体出其不意地对装甲车辆展开突袭，实战效果极佳，上世纪末的车臣战争中就能找到不少极好的现实例子。相同的环境与战术角色定位，更优秀的火力装备、机动性与防护效果，理论上动力装甲步兵在这种场合下的实战表现没有输给普通士兵的理由——在巷战中，克制装甲目标的尾翼稳定脱壳穿甲弹对动力装甲几乎没有用武之地。而面对多用途榴弹、碎头榴弹等常规反步兵弹种，只要动力装甲步兵灵活运用掩体，也能在更大程度上减免伤害。至于温压弹，这种能够烧光封闭环境中氧气的恐怖武器对传统士兵来说无疑是灭顶之灾，但对与外界隔绝的全封闭动力装甲单兵来说，并不是必死无疑的克星。

装甲单位如此，对手换做同样处于巷战环境中的敌方士兵呢？首先，以传统小口径突击步枪为代表的轻武器，对动力装甲不会产生什么实质性伤害，要想撬开这些活动金属罐头不使用RPG一类的重型武器是非常困难的——防护性能的提升直接拉大了交火双方的进攻效果差距。其次，对拥有力量增益系统的动力装甲来说，一些原本属于班组单位使用的重型武器现在同样可以作为单兵火力由这个更稳定可靠的平台装备，无论是弹药容量还是实际火力效果都占据上风。再者，由于安装有输出功率远胜于传统携带式电池组的独立供能装置，许多由于能耗过大而无法装备于单兵的辅助设备都可以安装在动力装甲上，常规如通讯、定位、观测等系统的性能，在动力装甲平台上都会得到可观的提高，相对于传统士兵的战术优势全面胜出。



最后，本体结构可以全部封闭以隔绝外界环境的影响，助力系统能在很大程度上降低人员的作战疲劳……因此，在城市巷战中，动力装甲无论进攻还是防守其战术意义都是值得认真对待的。尽管不可能从理论上达到如同科幻小说中所描写的战略高度，作为一种实用型的战术装备，动力装甲部队的实战价值依旧是可以应该被肯定的。

结语篇

言尽于此，作为对未来战争装备合理化畅想的优秀代表，相比于高度动辄十余米、在技术上毫无现实可行性的巨型战斗机器人，动力装甲的实用化价值与现实化可能性无疑是更高的。而在人文伦理上不可能被正常道德标准所接受的人工培育生物兵器，和它就更没有可比性了。从根本上讲，这种前卫装备的研发基础底线依旧是最传统的人本位价值观。这就是为什么士官长一直隐藏在面具之下，不以真面目示人的原因。同样，星际陆战队战士依旧不愿选择性能更加优越的赛博化改造，将肉身与机械完全融合。他们固执地将动力装甲设计成古朴厚重的造型，并将无数象征人性价值观与弱点本质的经文印章点缀其上。



《光环》对战《战争机器》，很恰当的漫画……

归根到底，在充分利用技术的同时，也要给人性尊严留下余地。这是动力装甲真正的价值所在，也是不可逾越的“技术难题”。


动力装甲的未来，在技术之外，还面临道德的鸿沟



教父II



■辽宁 枫红一刀流

出场人物表

迈克·柯里昂（Michael Coreleone）
弗兰德·柯里昂（Fredo Coreleone）
多米尼克（Dominic）
奥尔多·特拉帕尼（Aldo Trapani）
海门·罗斯（Hyman Roth）
弗兰克（Frank Pentangeli）
卡迈因·罗萨塔（Carmine Rosata）
托尼·罗萨塔（Tony Rosata）
葛拉纳多斯（Granados）
亨利·米切尔（Henry Mitchell）
汤姆·哈根(Tom Hagen)
罗莎·斯卡拉蒂（Rosa Scarlatti）
帕特·吉瑞（Pat Geary）
查理·格瑞（Charlie Green）
赫克托·桑托斯（Hector Santos）
卡斯特罗（Castro）
玛丽亚（Maria Torres）
艾斯特班·阿尔梅达（Esteban Almeida）
文森特（Vincenzo Pentangeli）

本作主角名叫多米尼克（Dominic），是奥尔多（Aldo，前作主角）的手下，这回他们和柯里昂家族的迈克（Michael）、弗兰德（Fredo，迈克之兄）一道来到古巴，参加罗斯（Roth）先生的庆生会。

罗斯和古巴政府交易，事业如日中天，他希望能和平解决家族间的纷争，便借着庆生的机会将各家族的首脑都召集过来，声称会在退休之后，将自己的财产分割给在座的各位。那些家族的老大闻言，尽管仍保持着优雅的姿态，喜色却不可遏止的流露在了脸上。

分完了蛋糕，人潮散去。此时主角可以自由行动了，对NPC按E键可以聊天。和身旁的迈克（头顶有提线标识，表示是主线任务相关的NPC）攀谈起来，他踌躇满志，期待在古巴能有一番新作为。询问老板奥尔多的去处，得知他在酒店一楼的新年庆祝会场，午夜古巴总统将在那里发表新年致词，于是前往楼下，途中熟悉一下操作，诸如跑动、行走、小地图、大地图等，任务目标在小地图上以绿色的X表示。

在楼下找到奥尔多，和他确认明天会议的事，他显然不太喜欢古巴，反政府武装已经难以控制，总统只是个尸位素餐的家伙罢了。这里的对话有选项，用方向键来选择。对话结束，听到古巴总统发表致词，声称要辞去总统职务，这时会场发生骚乱，主角此时要护送奥尔多、迈克和弗兰德（头顶有鹰盾标识）逃离酒店。按小地图的标识走，身后的3个家伙会自动跟上来。

操作键位

基本动作	交互影响
移动：WSAD	动作：E
走/跑：左Alt	小弟使用技能：C
疾跑：左Shift	小弟到达某处：V
蹲伏：Ctrl	
	驾驶操作
近身格斗：	前进/加速：W
开枪：空格/鼠标中键	后退/减速：S
左勾拳：鼠标左键	左转：A
右勾拳：鼠标右键	右转：D
扼喉：空格	手闸：左Shift
格挡：Q	改变视角：Z
处决：F	上一电台：F
	下一电台：V
武器使用	开/关电台：C
开火：鼠标左键	喇叭：左Ctrl
瞄准：鼠标右键	后视：Q
填弹：R	视角锁定：鼠标左键
武器往左切换：Z	小弟射击：空格/鼠标中键
武器往右切换：X	
进入/退出靠墙：F	



The Godfather II

为何要玩这款游戏?

近期发布的GTA类型游戏有《GTA4》和《黑道圣徒2》，两者都注重剧情线的演绎，塑造个人英雄的血肉和情怀。最新发布的这款《教父2》虽也是GTA类型的游戏，但剧情流程很短暂，个人的色彩也很模糊，它的重点不在这里，而在于统筹全局的家族经营，在地盘争夺、人才培养和选拔、打击对手上有许多的规则需要掌握，你甚至可以将它当做一款经营类的游戏来玩，打造自己的黑道帝国。

在游戏中我们可以欣赏到电影中很多精采的对白，比如“不要说不可能，没什么是不可能的”“如果历史告诉了我们什么，那就是你可以杀掉任何人”“我没觉得杀了什么人，只是杀了些敌人”等等，只是游戏把电影的情节给拆解了，把主角给塞到里面。

不足之处：经营的成分过重，剧情单薄和松散，几乎游戏的一半进程都在熟悉家族战争的系统规则，等玩家掌握了规则想要有一番大作为的时候，却发现游戏已经接近尾声，有虎头蛇尾的感觉。


主角跟随迈克参加罗斯的庆生会



在酒店大厅倾听总统的新年致词

遇到士兵展开肉搏，练习左勾拳右勾拳（鼠标左右键）和抓推动作（贴近同时按住左右键抓衣领，这时如上下划动鼠标是膝顶或头撞，如按空格则是扼杀）。来到街上看到人潮汹涌，掏出手枪（按数字键切武器，按空格收枪或拔枪）清掉叛军，沿街道一路杀过去，熟悉枪械切换和精确射击等基本操作。来到吊桥前，狙击屋里的一名士兵放下吊桥。

冲到机场外，奥尔多割开铁丝网进入机场，不想被狙击手射杀，主角拾起他的枪，和迈克和弗兰德兄弟一道跳上飞机离开古巴。飞机上，迈克让哥哥弗兰德照料奥尔多的家人，然后让主角前去接替奥尔多的位置，帮忙打理纽约的生意，主角自然是满心欢喜地应承下来。

回到纽约的6周后，柯里昂家族的总部，迈克说罗萨塔（Rosata）兄弟的卡迈因（Carmine）和托尼（Tony）的两个家族在纽约发展，背后可能是罗斯在撑腰，尽管罗斯是生意上值得敬重的伙伴，但也不能眼看罗萨塔兄弟的势力坐大，便让主角处理好这件事。

公共场所的功能

标识	名称	功能
	安全屋 Safehouse	主角躲避警察和恢复的地方，功能并不太强
	机场 Airport	转移至其他城市地图
	警察局 Police Station	主角或成员遭到逮捕后在此出狱
	银行 Bank	可以抢点钱来花花
	医院 Hospital	主角或成员被打死会在此复活

良品 总评 7.9

制作	Electronic Arts
发行	Electronic Arts
类型	动作/策略
语种	英文

文化包容性	7.2
上手精通	7.4
画面	8.5
音效	8.3
创新	8.7
剧情	7.5

系统教学一：成功的关键

和其他的职业一样，经营家族的成功关键是打垮竞争者，这就是你的目标。从别人手里夺取场子和生意，消灭所有挡在你前进路上的家族。其他的家族同样也在垂涎你手上的蛋糕，这是你没办法阻止的，如果想赢，只有发展你自己的家族，提升成员的能力，让手下去守护家族的产业。最重要的是，学习用挣来的钱为自己服务。如果能做到这点，那么你就理解了教父的真正内涵。

和弗兰克（Frank）谈话，然后着手招募小弟组建自己的家族。在里屋有两个小弟（头顶有$标识）可以招募，他们的技能很直观地标识为火焰和药箱，表示纵火和医疗技能，对话了解他们的背景和技能，再选择↑即可招募，现在只解锁一名小弟的位置。


壮大家族势力来打击竞争对手

系统教学二：家族成员的培养

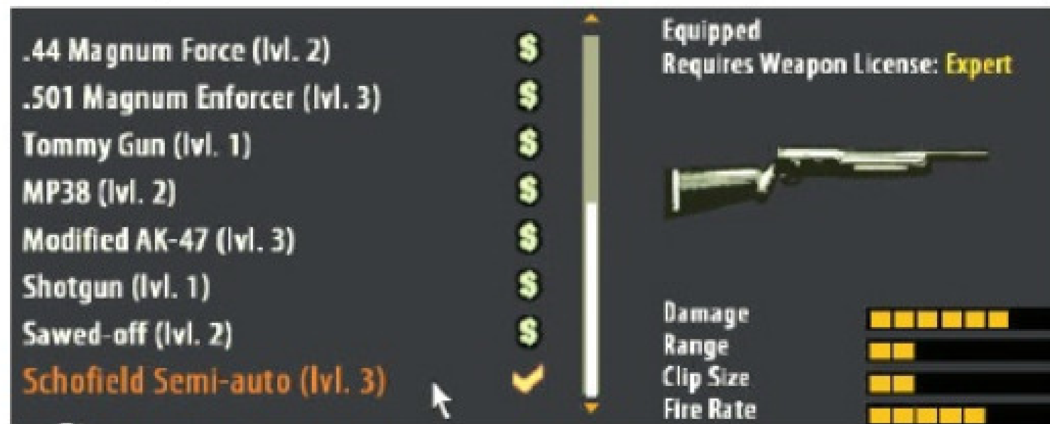
进入教父模式（Tab）观看家族树，刚才招募的小弟位于家族的最底层，下面有升级和跟随/解散选项，在升级菜单中可以给主角或小弟购买各种能力。武器需要相应的武器执照才能使用，执照共分为基本、高级、专家和大师4级，高级执照需要到线上获取成就来拿到，“版本”的原因我们难以拿到执照，就要等发现拥有高级执照的小弟随时替换低级的。如果发现小弟招不了，表示人员满荷，可以将能力低的成员设置成死亡模式处决，如此才能招进新的小弟。

升级菜单

能力	效果
生命（Health）	增加回血速度，最高快50%
幸存（Survival）	增加被枪弹击倒后的生存时间，快高增加30秒
痊愈（Recovery）	减少住院的时间
保释（Make Bail）	减少坐牢的时间
技能改良（Improved specialties）	加快技能使用速度
神射手（Marksman）	增加精准射击时的爆头几率
手枪精确度（Handgun Accuracy）	提升手枪的精确度
重武器精确度（Heavy Weapon Accuracy）	提升重武器精确度
武器准备（Ready Weapon）	提升换枪和填弹速度
黑手攻击（Blackhand Attack）	增加近战伤害
黑手防御（Blackhand Defense）	肉搏格挡时降低敌人的伤害
胁迫者（Intimidator）	降低犯罪被目击的几率
主角独有的能力	
抓紧（Vice Grip）	抓住敌人后较长时间不被推开
勒索专家（Extortion Expert）	增加勒索上限的显示时间



每位成员都有多样的升级培养方向



拥有高级的武器执照，才能使用高等级的武器


21世纪最缺的是什么？人才！

武器收集提示

在柯里昂总部大院里隐藏着一把2级武器，正门的右手边有一处灌木丛，可派会纵火的小弟烧开，在里面的桌子上拿到2级霰弹枪（Sawed-off）。

小贴士 纽市可招募的初始双技能小弟


初始双技能的小弟可谓极品，在约纽市里有一个。Alvin Uzzano，初始技能为盗贼和医师，武器执照为高级，在如图位置的茶座附近

夺取甜蜜人生面包屋
Take over Sweet Life Bakery

率领小弟离开总部，驾驶门口轿车来到不远处的面包屋，按V键让小弟跟随，按C键让小弟到指定地点。来到面包屋径奔后屋，原来是挂羊头卖狗肉，以面包屋为掩护经营着地下情色场所，门口看场子的小弟不让进，揍他几下就老实了。

来到后面果然别有洞天，藏娇销魂的温柔乡，解决掉几名打手，然后进屋找面包屋老板谈话，他不肯屈服，只好用胁迫手段让他老实了，右上角的绿色进度条超过屈服点就能得到金钱，但要把握好尺度，过了反抗点会遭到反抗。老板屈服后，控制了甜密人生面包屋，以后可以从这里抽取保护费了。屋子里还有保险箱，需要招募到盗贼技能的小弟后再来开。

在抢到一个场子后，可用教父模式给场子派驻守卫，每名守卫每天花费100元，派多少看其收入而定，保持稍有赢余即可。


来到面包屋后面的脱衣夜总会找老板“谈谈”

系统教学三：胁迫勒索

所谓抢场子，就是胁迫店主屈服，同意每天奉上保护费若干。我们的目的不是要把人打死，而是让他屈服。每位店主的胁迫进度条上都有两点：屈服点和反抗点。当胁迫力度到达屈服点时，他会对你唯命是从，但当到达反抗点的时候，他就会奋力反击，这样就造成此次胁迫的失败，只有等重置后再来了。所以说，对商人施以颜色，但要掌握好火候，死人什么用处也没有。

店主有各式各样的弱点，大致有财产破坏（Property Damage）、枪械胁迫（Threatening with Firearm）、拳脚胁迫（Jabs and Punches）等多种，能针对弱点施加压力的话，保护费收益增加25%。



胁迫要在屈服点和反抗点之间才算成功



找到店主弱点并胁迫成功，能获得额外25%的收益

拿下至少两个卡迈因家族的场子
Take over at least 2 of Carmine's fronts

在拿下面包屋后，回总部找弗兰克聊聊，这时地图出现3个店铺地点，随便挑两个下手，进去打倒看场子的小弟，然后砸点东西，揪住老板胁迫他屈服。在拿到两间店铺的控制权后，同样雇点打手进去看场子。

完成这个任务后，给迈克打个电话（游戏中延续剧情的惯例，那个时代还没有手机，只能到处在街上找电话了），然后驱车返回家族总部找迈克谈话，他对主角的表现很满意，说卡迈因家族不会就此罢休的，会试图抢回他们的场子，因此我得尽快壮大势力。再找弗兰克谈话，他嘱咐主角到控制的场子附近发现人才，招募拥有各种能力的小弟。现在前往特里保罗公园招募炸弹专家比尔（Bill Bardi）。


美丽的女老板，非得逼俺动手么


优质服务，上门收费

系统教学四：建立一个家族

想要加入家族的人能在控制的场子附近招募，得随时巡视那里，擦亮双眼去发现人才。家族成员拥有各式各样的能力，纵火犯（Arsonists）和爆破手（Demolitions）擅长火的力量，能烧掉或炸掉一个地方；拳师（Bruisers）拥有发达的肌肉，能悄悄解决掉守卫或胁迫那些好管闲事的目击证人；盗贼（Safecriackers）和技师（Engineers）是你前往各处的钥匙，他们能打开门锁或割开铁丝网；医师（Medics）则能给战斗中负伤的成员治疗。



等级关系图

家族中有严格的等级制度，分为教父（Godfather, Don）、顾问（Consigliere）、二老板（Underboss）、角头（Capo）和士兵（Soldier）多个等级。级别越高，可学习的能力也越多，生命值也更长。


到自己控制的场子去发现和挖掘人才

夺取一个完整的犯罪集团
Complete your crime ring

此任务要夺取最后一个场子来完成地盘争夺，赶到颂美拉夜总会，发现前后门都锁住，找到后门有炸弹标识的地方，派手下过去放炸弹，炸开木门进厨房，穿过脱衣夜总会大厅杀上楼，在里间胁迫女老板屈服，成功控制了堕落（Prostitution）犯罪集团，获得奖励：指节铜套（Brass Knuckles），增加家族成员近战时的伤害值。


攻入脱衣夜总会

系统教学五：场子和犯罪集团

刀头舔血不是我们生活的本意，做生意才是正道，它是维系家族经营的血脉，是持续的金钱来源。每个经营场所简称为场子，相同的场子我们总称为犯罪集团（Crime Ring）。也就是说，每个集团经营着相同生意多个场子。控制一个犯罪集团除了能积累财富，还能获得防弹衣、装甲车等额外的奖励，这是壮大家族的关键。当然了，对手和你一样了解这一点。

你如果失去犯罪集团中一个场子的控制权，那么该集团带来的奖励也会随之消失。对手的情形也是如此，如果他们有什么特别的东西让你不爽，不妨抢下该集团中的一个场子。如果你的人手不足，得不到就将它毁灭吧，派人去炸掉它！

防止自家的场子被其他家族抢夺，需要雇人或者派家族成员来看守，家族成员虽然能以一当十，但若挂掉就只有住院医疗了。

犯罪集团的奖励一览

标识	集团名称	解锁奖励
	毒品 Drugs	场子获取收益双倍
	堕落 Prostitution	解锁指节铜环，增加肉搏伤害力
	洗钱 Money Laundering	增加收益的5%
	成人娱乐 Adult Entertainment	守卫佣金减少40%
	赌博 Gambling	子弹伤害双倍
	钻石走私 Diamond Smuggling	解锁防弹衣，吸收一半的伤害
	私运军火 Gun Running	解锁大容量弹夹
	建筑 Construction	使己方被炸掉的场子快速重建
	拆车场 Chop Shops	解锁防弹车
	武器走私 Arms Smuggling	携带更多爆炸物



控制一个犯罪集团能获得奖励，能提升家族的实力



派爆破手炸掉对手的场子，能够使对手的集团奖励消失

在一栋破烂的居民楼前，弗兰克扔给主角一把钥匙，这里就是主角落脚的安全屋了，用来躲避警察、发展伙伴和存储钱财。进房间和迈克对话，他同意主角进行反击行动，否则卡迈因家族会持续骚扰自己的地盘。首先要对付的是对方的头目，剪其羽翼再对付总部的教父。和楼梯前的弗兰克对话，他建议主角去收集枪手的情报。



真实的黑暗

■游侠 Will·魏

“教父”系列电影绝对是世界电影史上永恒的经典，无论从情节还是拍摄手法其都是后来者的标杆。那么游戏呢？当《教父2》还在市场宣传阶段尚未上市时，全世界的玩家就已经翘首期盼了。

不过忠于电影《教父2》的玩家就要注意了，游戏《教父2》与电影的情节并不完全一致。游戏的主角是玩家，玩家将经历全新的事件。正是这样的一个设定，让那些看了无数次电影的玩家也不能对游戏攻略过程了然于心，而需进行全新的探索，不知不觉中增加了游戏的可玩性。但是这样的设定也会让很多作为电影忠实影迷的玩家失望，因为整个游戏属于一个沙盘类开放型动作游戏，偶尔穿插一点不知所谓的电影情节，外加几个电影中出现的人物偶尔露个脸而已。

对情节失望的玩家要想在游戏画面上找一点精彩的话，那么估计会更加失望，在这个DirectX10特效的游戏满天飞的时代，一个随处可见锯齿，连汽车开到远处就会模糊成一个图块的效果，确实让所有翘首期盼的玩家始料未及。另外作为一款动作类游戏，像爆炸或者是翻车这样的效果也是做得非常差，让人不得不怀疑EA推出的是一款半成品。也许是EA把应该用来改进图形质量的精力全部用到音乐和音效上，《教父2》的音乐和音效可以说是一流的，整个游戏的音乐呈现出比较阴暗的曲风，加上很多时候会有电影版里的音乐穿插其中，随时都能让人想起是身处一个黑帮混战的世界。游戏的音效刻画也非常到位，特别是在战斗的时候，每一次击打都有拳拳到肉、枪枪上身的感觉。

游戏里最有意思的应该是小弟系统，从游戏一开始就能收编到的一个“白痴”小弟算起，到最终通关的时候最多可以收编到7个小弟。每次出任务最多只能带3个小弟，这可能让受电影《古惑仔》影响的玩家有一点不爽，带几个人出去搞事怎么能算一个合格的老大？也许是思维的不同吧，EA认为小弟不在多，而在于拥有专业技能，在游戏里每个小弟都可以学习自己的技能，后期玩家也可以花钱让小弟提升技能的水平，到最后小弟可以成为专业的医生、爆破专家或者是律师等，让玩家在不同需要的时候有不同的专业人士提供帮助。这个小弟系统确实可以给游戏增加很多乐趣，但是玩久了和对于喜欢较真的玩家看来，又很不真实，医生和律师应该是欧美收入最高的两个职业了，为什么还要加入黑社会？就算加入了黑社会，为什么还只能做个小弟？

作为一个开放式黑帮动作类游戏，如果是玩习惯了《侠盗猎车手》的玩家来玩，肯定会给《教父2》一个很差的评价，因为游戏很多地方在设计的时候，显然没有意识到自己做的是一款开放式动作类游戏，在游戏里有很多可笑的地方。首先是游戏建筑设计得一点道理都没有，明明门就在旁边并且打开着，但是游戏系统非要让玩家指使小弟在墙上炸开一个洞才能进去，作为一个黑帮份子炸点东西无可厚非，但是游戏里可以炸掉的物体和不能炸掉的物体看起来根本没有区别，一模一样的围墙，也许在城的这一边可以炸掉，但是到了另一边，炸了以后连一点“黑斑”都不会出现。这样的设定在被警察追逐的时候是最恶心的，明明看起来可以翻阅过去的矮墙，已经跑到了才发现其实是死路一条，着实让人迷糊。

游戏除了是一款动作游戏以外，还可以看成是一款经营类和养成类的游戏，在游戏里玩家可以控制商铺给自己增加收入，此外这些店铺还会在玩家进行犯罪活动时提供资源或者场地的支持。比如控制了一个城市所有的妓院以后，玩家就可以拿到铁指套环这样的道具，控制不同的行业可以得到不同的物品，但是这些物品的实际效果并没有多大。敌方家族会企图重新占领玩家控制的商铺，如果成功，原来拥有的资源就会出现在敌人身上。所以要雇AI小弟看守商铺，不过AI小弟的战斗力确实有一点低，这些家伙顶多能帮玩家争取点时间，让玩家好派小弟或者亲自出马去摆平来踢馆的人。

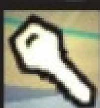
整个游戏有一个亮点就是教父视角系统，简单说来这是一个全3D的可移动地图，在这个地图上会详细列出玩家的势力范围、各大头目以及任务地点。在这里，玩家可以真正像老大一样调整守卫的人数，发动对敌对家族产业的进攻，让精良的高级守卫去驻守某些重要的地方。不过这些都不重要，这个系统最重要的功能其实恰恰是官方没有宣称的可以查看敌对家族的成员列表，如果这个列表用得好，可以给暗杀提供不少帮助。

从教育意义来说，《教父2》确实不适合年龄比较低的玩家玩，虽然因电脑技术的限制，现在的游戏还不能模拟到非常逼真的程度，但是里面那种为所欲为的黑帮生活，一旦融入进去还是会教坏小孩子。再加上处决敌人的手法是任意的，长期这样难免会产生一种具有虐待倾向的假性心理变态。纯粹以一款黑帮动作游戏去看待的话，《教父2》虽然算不上精品，但其中也有很多设计做得比较好，再加上身上有“教父”这个名称的光环，也算是一款比较不错的游戏吧。

系统教学六：委托任务和刺杀合同

在街道上可从很多NPC那里接受委托，委托人分两种，


一种是纯赚钱任务的委托人，头顶标识为，完成任务只得到金钱报酬；


另一种是有刺杀合同的委托人，头顶标识为，在完成他们的委托任务后，会得到解决某位敌对家族成员的刺杀合同，按合同要求杀死成员，他就会永远地被清除掉，如果选错了刺杀方式，那么他只是受伤，在医院疗养一段就会出现。

无论委托任务还是刺杀合同，都得仔细观看合同内容，按照雇主的要求来执行，比如用球棒击杀、用绳索勒杀、扔下楼顶，或只用拳头教训一顿等。委托任务一般分为以下几种类型：

标识	委托任务类型	需要做的事情
	行窃委托 Burglary	盗取保险箱里的东西
	教训委托 Beatdown	用拳头教训某人或剪断电源等
	破坏委托 Sabotage	将某处值钱的东西砸坏
	摧毁委托 Bomb	将某处炸掉
	刺杀委托 Contract Killing	将某人杀掉

用刺杀合同来清除对方家族成员

Use the Kill Condition to eliminate him from their family

在街上寻找更多的委托人，委托人出现地点和任务是随机的，来回跑几趟，他们会不断刷新任务，完成委托任务后，得到角头Norman Rossi和士兵Clyde Lando、Jimmy Guidalatto的刺杀合同。


0498：在街上和路人聊聊，接受委托任务


在完成委托任务后会得到行刺合同，敌对家族成员的位置会标注在地图上


这个家伙在修车，嘿嘿，悄悄接近扼杀他

注意：在刺杀敌对家族成员的时候，有时候在指定地点找不到人，这是因为刺杀目标在执行任务状态，在他的状态菜单中能看到他在攻击或防守某个场子，或是在医院疗伤，要等他恢复空闲（At hangout）状态再来杀。

下面介绍每个卡迈因家族成员的刺杀方法：

①士兵Franklin Credi：要用窒息的方式结束他的生命。他在楼后的停车场里修车，上前揪住他再按空格键掐脖子，直至死亡。

②士兵Jimmy Guidalatto：要将他扔进东边河里。方法是揪住他，用方向键移动，将他拖到河岸边缘，再滑动鼠标将他扔到河里。

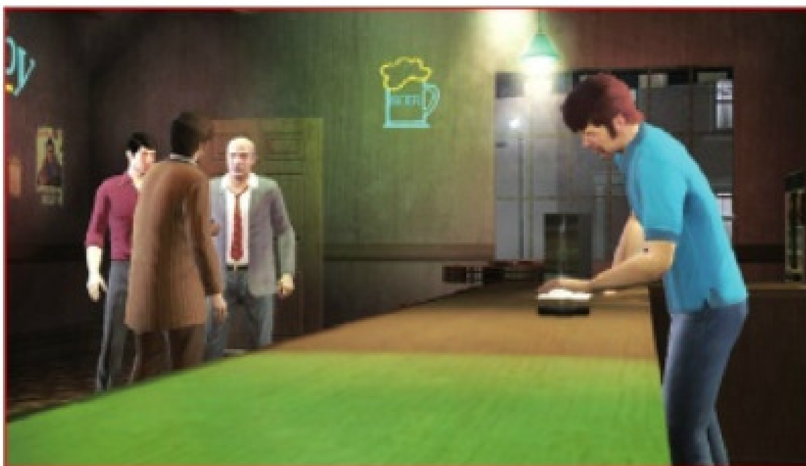
③士兵Clyde Lando：要用汽车撞死他。他躲在柯里昂家族总部附近一条小巷里。

④角头Norman Rossi：要用手枪处决。行动时带上技师，绕到建筑工地的后面剪开铁丝网，由竖梯一直爬到顶层，在此展开枪战，清除枪手后用手枪朝他腿部射一弹，等他跪在地上再按F键处决。

在解决完卡迈因家族的所有骨干成员后，接到卡迈因的电话，他希望和


将这个家伙扔到河里去


手枪处决这名角头


在酒吧，主角和弗兰克落入卡迈因布置的陷阱

柯里昂家族和平相处，并约好定在酒馆谈谈。来到酒馆前等到迟到的弗兰克，两人一起步入酒馆，不料中了卡迈因设下的陷阱，弗兰克被勒杀，主角挣脱劫持的敌人往楼顶跑，按着绿色标识的提示沿阶梯走，清掉沿途阻路的警察，再找楼梯下去，由窗户跳至主角的安全屋里。

接到迈克的电话后赶往总部，迈克称休战本就是精心设计的陷阱，建议主角抓紧发展家族，将卡迈因赶出约纽市。此时可在总部招募几名成员，挑缺少的职业招。

夺取卡迈因家族的所有场子

Take over all of Carmine Rosato's businesses

此时要攻占卡迈因家族在纽约城余下的场子，大致有三四个，攻占方法已了解差不多了，大同小异，要注意的是SaniCo Dump and Disposal这个场子，


迈克让主角将卡迈因家族赶出纽约市

老板只怕枪械，用枪瞄着他就会恐惧上升，不注意会超过反抗点，那样就会任务失败，只能等刷新重置后再来了。

在攻占所有场子后到路边接电话，然后回安全屋和迈克谈话，他对主角说了一番鼓励的话，现在卡迈因的人马都汇聚到总部大楼里了，只要将他们全歼，那么这个家族就永远的消失了。

炸掉卡迈因家族总部
Go to Carmine Rosato's compound


率领小弟攻入卡迈因总部大院


对卡迈因教父进行审判

现在不但抢了卡迈因家族的所有场子，连他们的教父也成了光杆司令了，龟缩在总部固守。驱车前往那里，先清院落里的枪手，先不去大楼，由大门左转上楼梯找到电箱派技师解除安全系统。

大楼有两个入口，正门会被敌人自己打开，或者炸开左边侧门进入。挨个房间清，上楼处决教父卡迈因，然后派爆破手到管道上放炸弹，此时拚命往外逃，等爆破手放完炸弹用V或C招到身边，随后大楼被炸毁，成功的消灭了卡迈因家族。


成功爆破卡迈因总部大楼

武器收集提示

在卡迈因家族总部大楼的二楼通道，可拾到2级的大口径左轮手枪（.44 Magnum Force）。

前往佛罗里达州
Go to the airport and book a ticket to Florida

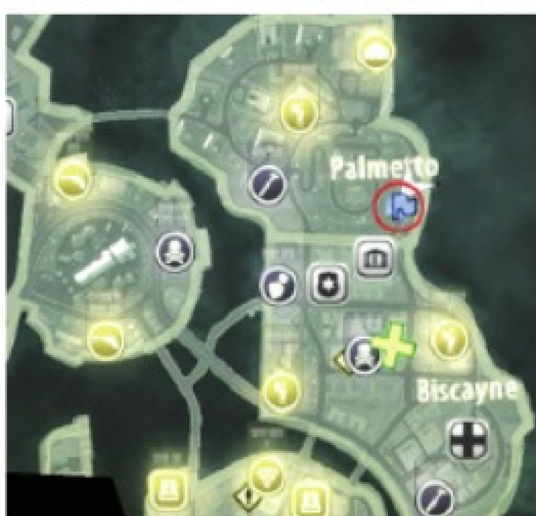

弗兰德向主角大致介绍了佛罗里达的黑帮情况

Leroy Petriboni站在一间酒吧外面

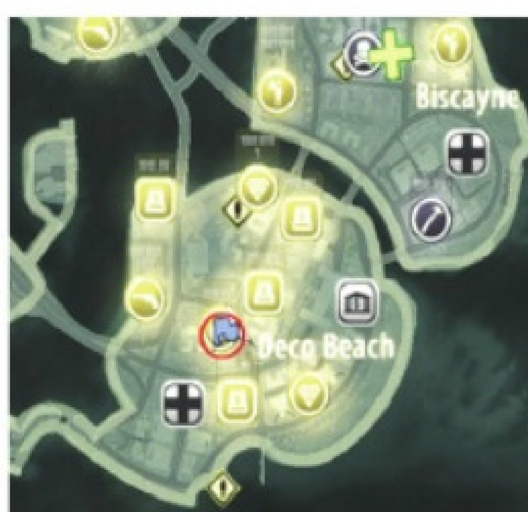
接到海门·罗斯的电话，主角和他在古巴曾有一面之缘，他说有个好机会给主角，希望能在佛罗里达面谈。来到机场和导游小姐对话，瞬移到佛罗里达机场，主角正欣赏美女们的妖娆身姿，弗兰德前来接站，两人随人流步出机场。

弗兰德简单介绍了托尼家族在佛罗里达发展的状况，不过他们还是小角色，重要的是势力坐大的葛拉纳多斯（Granados）家族，他们把触角伸到佛罗里达的各个层面，杀人藏尸、贩毒洗钱无所不为，这就是罗斯叫主角来这里的原因。

佛罗里达州可招募的双技能小弟



Bernard Uzzano位于Palmetto海岸线的墓地里，他在一间大墓室里祷告。拥有医师和拳师技能，武器执照为高级。



Leroy Petriboni位于Deco Beach区的酒吧（Jersey's Sports Bar）外。拥有盗贼和技师技能，武器执照为专家级。

营救罗斯先生的线人
Rescue Roth's associate from the Granados kidnappers

驱车来到罗斯先生的家，得知他的线人被葛拉纳多斯家族的人绑架了，由于投鼠忌器，他缚手缚脚不好与他们作对，因此请主角来营救他。看来主角在约纽的事业风生水起，竟引起这位大人物的重视，好好表现一下吧。

来到关押人质的地方，到屋顶尝试背后绞杀，先装备绞绳，摸到敌人背后按住鼠标左右键绞杀，解决掉余下几个。上楼梯到顶层，看到枪手正胁持着人质，出现10秒倒计时，开枪将枪手击毙，超过时限则人质会被处死，有几秒的救援时间。

武器收集提示

在营救人质的天台木箱上，可拾到拿到2级的无声手枪（Silenced Pistol）。

作为谢礼，罗斯送给主角一栋房子作落身处，并提醒主角要重视人才的培养，在手下中选择合适的人担当角头职务，以此来学习更多的技能。随后再和门口的弗兰德说话，得知葛拉纳多斯交游广阔，买通了警察、法官和各阶层政要，主角也得尽量贿赂官员，给行动带来便利，如买通警察，他们就会在作案时“消失”一段时间，或者“丢失”部分的证物。

此事件结束后，解锁第一位角头的拉置。



由背后绞杀守卫


在天台上解救被枪手劫持的线人

系统教学七：人脉关系

黑帮生活无可避免地受到法律的制约，街头的暴力犯罪会引来警察，如有目击证人向警察指证你，那你将面临逮捕和牢狱之灾。因此在警察出现之前，有必要去贿赂目击证人，如果他不肯接受，那就对他施以颜色。另一种逃避制裁的方法是防患于未然，发现那些贪婪成性的执法者，给他们点甜头，这样当你上街办事的时候，他们的执法效率就不会那么高了。

普通人很容易博得好感，但要得到法官和警官的信任就需要下一番气力了，他们需要大把的金钱，有的则要完成委托任务才能博得好感，在地图上观察，有标志的地方便是腐败的官员，找过去贿赂或接受委托任务吧。


给警员塞点钱，在一定时间内他们会对你的犯罪行为视而不见

标识	官员类型	作用
	警员	中止敌对家族最强成员的任务，将他送进监狱
	警官	停止所有警察对你的追捕，有时还会帮助你消灭对手
	法官	释放你家族中被捕的成员
	医生	让受伤的家族成员立刻出院
	建筑师	立即重建你名下被炸掉的场子

夺取葛拉纳多斯和托尼家族的一个犯罪集团

Take over 1 of their crime rings

要夺取一个犯罪集团，得拿下城中所有的同类场子，大地图上用相同的图标标识，在成人娱乐（Adult Entertainment）、赌博（Gambling）、洗钱（Money Laundering）、钻石走私（Diamond Smuggling）和军火走私（Gun Running）中任选其一，由于钻石走私只有3个场子，并且可解锁防弹衣，建议夺取这个，确定后在教父模式下的地图上逐个设定目标攻取吧。

控制钻石走私犯罪集团

①Bertolli Thrift Company：绕到屋子右边，用技师割铁丝网上楼梯，这里的家伙都穿着防弹衣，不可轻敌大意，老板在顶层天台。

②Lansky's Deli：一家食品店，老板很好找。

③Emilio's Packing Company：这里的路较为复杂，要由一间满是机器的房间跳窗到木箱的另一边，沿楼梯上去攻至三楼天台找到老板。

武器收集提示

在包装厂（Emilio's Packing Company）天台的老板位置，派技师烧开附近的铁丝网，在里面的箱子上可拿到2级的狙击步枪（Spitzer Centerfire）。

打电话后前往罗斯的家，罗斯和主角聊起了棒球，提及臭名昭著的黑袜事件，希望主角能从中找到灵感，体育场和生意场是同样的不择手段，随后传授一些经营家族的技巧。


攻夺敌人的钻石走私犯罪集团



控制所有的钻石场子之后，解锁防弹衣

消灭葛拉纳多斯和托尼家族的两名骨干成员

Weaken the Granados and Tony Rosato:Eliminate at least 2 made men

在街上找委托人做任务，得到刺杀合同后按章办事。具体每个成员的刺杀方法看后面的章节——消灭所有敌对家族（Eliminate every rival family）。


派拳师解决高速公路下面的一位葛拉纳多斯家族骨干成员

刺杀罢工活动的领袖

Kill Alejandro Almeida

在刺杀两名头目的任务后，接到迈克从纽约打来的电话，说有事需要帮忙，主角连忙赶往机场准备返回纽约，不想机场的工人举行罢工游行，机场全部关闭了。

和附近的弗兰德说话，得知有人在背后鼓动此次罢工，罗斯先生和朋友也在机场，不如问问他们吧。前往机场跑道见到罗斯，他正和一位中央情报局的特工在一起，特工亨利（Henry Mitchell）是他的生意伙伴，可能有办法解决此次罢工事件。和亨利谈话，得知此次罢工的煽动者是美藉古巴人Alejandro Almeida，利用工会的名义制造混乱，联邦政府不便插手，当地警察也不能干涉他的自由，只好借黑帮之手让他消失了。

跑到罢工人群间找到一名罢工组织者，给点皮肉之苦使之屈服，他终于说出Alejandro的下落，目前在一座废弃的工厂中。率领小弟杀到顶层，将他饱打一顿，再拖到栏杆边扔下楼去。


罗斯先生和一名CIA探员呆在一起


机场有人在组织罢工示威活动

和迈克在纽约会面
Meet with Michael Corleone in New York

由机场飞回纽约，在柯里昂总部见到迈克，得知政府正想把他投入监狱，已组建了调查团，借着维加斯的生意事务向他下达了传票。而在佛罗里达州，也有对他不利的证人，那就是弗兰克，他并没有死，他怀疑酒馆遇刺是迈克的安排，因此陷入深深的恐惧中。汤姆(Tom Hagen)是迈克的义兄，也是家族的律师，现在迈克将他划入主角的家族名下，担任顾问的角色。

见到迈克就知道出大事了，屋子里全是人

和汤姆谈话，得知有位叫吉瑞（Pat Geary）的调查团主席，得想办法买通他。不过他是堂堂的美国参议员，胃口不会像普通法官那样好，得投其所好。吉瑞的死穴是淫乱，他建议主角去找一个叫罗莎（Rosa Scarlatti）的女人，她那里有一些漂亮女孩，尽管她不是家族成员，但很可靠。

汤姆正式加入主角的家族

此事件后，汤姆正式成为主角家族的参谋。

前往纽约政府大楼毁掉证物
Destroy the evidence at the NY Federal Building

到脱衣夜总会见老板娘罗莎，她答应帮忙，本着公平交易的原则，主角得为她办点事儿。一些名流贵族在她这里消费，这些人的花名册被联邦政府掌握着，一旦公开的话会波及很多大人物，她要主角去毁掉这件证物。

前往政府大楼，在前厅见贿赂几名警员，然后进入办公室派手下开保险箱，若被警员发现也没关系，他们只是做下样子不会开枪，拿到证物后离开大楼。将证物交还罗莎，她准备好了女孩和房间，到楼下和汤姆谈话，得知一切布置妥当，现在只要邀请参议员吉瑞来钻套子了。



这么多对金钱饥渴的警员啊，资本主义社会简直太腐败了



派盗贼开保险箱，拿了钱的警察只是作样子罢了，不会开枪

请君入瓮
Attend the sitdown with Senator Geary



玩大了的参议员痛哭流涕

去帝国饭店的餐厅见参议员吉瑞，注意和他交谈的措辞选项，经过一番说服，他终于赏光去夜总会潇洒一晚。

第二天，主角和汤姆来到吉瑞的包房，见吉瑞正沮丧地抱头痛哭，原来他昨晚玩得太过兴奋，一跤跌下床便失去知觉，醒来发现女孩已经挂掉了。主角和汤姆见他已落圈套，假意安慰几句，说帮他处理此事。上前和吉瑞聊天，得到曼加诺（Mangano）家族由古巴进入佛罗里达的情报。再到屋外和汤姆说话，说参议员尽在掌握中，希望能借助他的影响力将调查团解散，汤姆会在纽约盯着，而主角则要返回佛罗里达，确认曼加诺家族的事情。



主角和汤姆在夜总会安排好了圈套

和曼加诺家族结盟
Meet with Don Mangano and form an alliance

飞回佛罗里达的机场，在机场的贵宾休息室和迈克谈话，他提及曼加诺家族在意大利西西里有很强的势力，是值得尊敬也是让人恐惧的家族，千万不能和他们为敌。他希望主角能主动示好，确保以后双方相安无事。

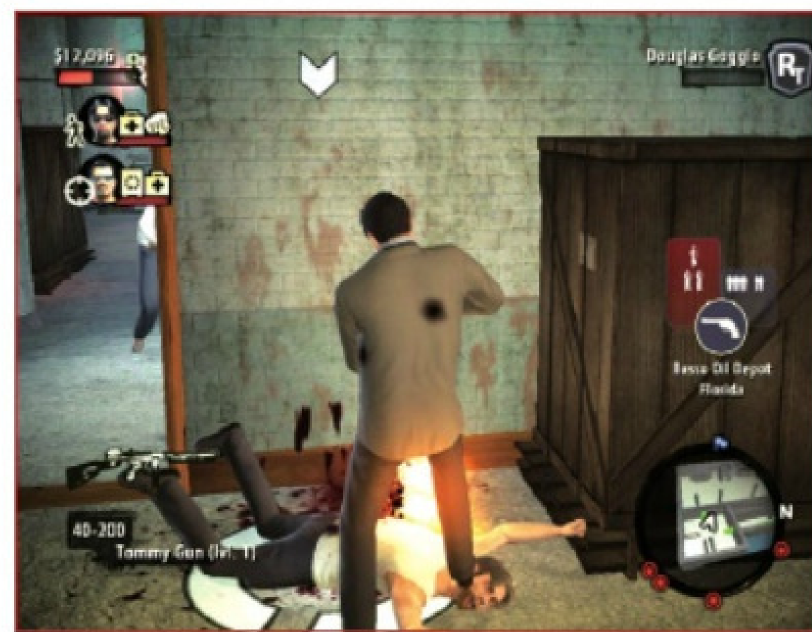


和曼加诺家族缔结盟约

前往海湾的小岛附近见曼加诺家族的教父，他称在古巴的叛乱风暴中损失惨重，现在佛罗里达只是做点进出口生意，不会抢主角的地盘，还邀主角家族为合作股东，双方很爽快的缔结盟友关系，现在可以对其他家族放开手脚了。

夺取葛拉纳多斯和托尼家族的十二个场子
Take over 12 of their businesses

纯战斗的任务，不用细表。在拿下十二个场子时接到弗兰德的电话，赶到安全屋见他，这家伙正郁闷的纵酒，还没和他说上几句话，屋外驶来一辆轿



抢夺敌对家族的场子


喝闷酒的弗兰德不住的向主角唠叨

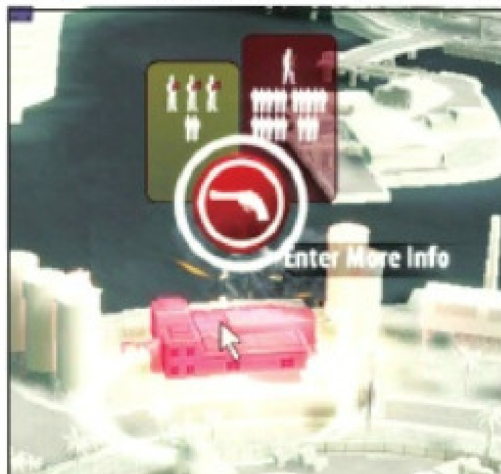


帮派战争

要消灭一个家族，就要通过战争来抢夺他们的地盘，漫无目标的行动没什么意义，得详细制定规划，壮大家族并守护到手的地盘，然后挑对方防御的薄弱处出手。当一个家族的地盘都被抢光了，家族的所有成员会撤退到总部，这时要进攻他们的总部。总部大厦往往有多个进入点，施展手下的特殊能力突破，摧毁总部便可完全消灭这个家族。

车，密集的枪火倾泻进了小屋，主角将弗兰德扑倒在地，救他一命。弗兰德认为是新来的曼加诺家族最近有走私军火的小动作，是暗杀攻击的主谋，建议主角前去端掉曼加诺家族的仓库，将他们赶出佛罗里达。

此事件结束后，解锁第二位角头的位置。



无论防守还是进攻，都要注意人员配备的比例，强过对方才有胜算

在查理的帮助下夺取码头的仓库
Meet with Charlie Green to gain access to the warehouse

前往指定地点见查理（Charlie Green），他说有个叫赫克托（Hector Santos）的家伙用卑鄙手段抢他的生意，还威胁他的家人，希望主角帮他解决掉。说来也巧，赫克托就在附近的街道散步，上前解决掉他和随从的枪手。前往小岛入口和管理员说话，他会放下吊桥，由此进入岛上的仓库。

找到主仓库上前放火，清掉闻声赶来的枪手，然后炸开左边坡上仓库的大门，上楼梯到平台，清理主仓库屋顶的敌人，攀竖梯到屋顶，由天桥走到主仓库的屋顶，找竖梯爬入主仓库内部。由下至下逐层清敌人，出仓库来到后面的塔吊上，胁迫老板屈服。


在街上寻求查理的帮助



进攻曼加诺家族的仓库

武器收集提示

在仓库区域往右边下阶梯，在一间屋子墙上拿到3级的连发霰弹枪（Schofield Semi-auto）。


曼加诺派出个小虾米谈判，还对主角动手动脚的，不懂得尊重老人家


曼加诺家族动手抢了主角家族大部分的地盘

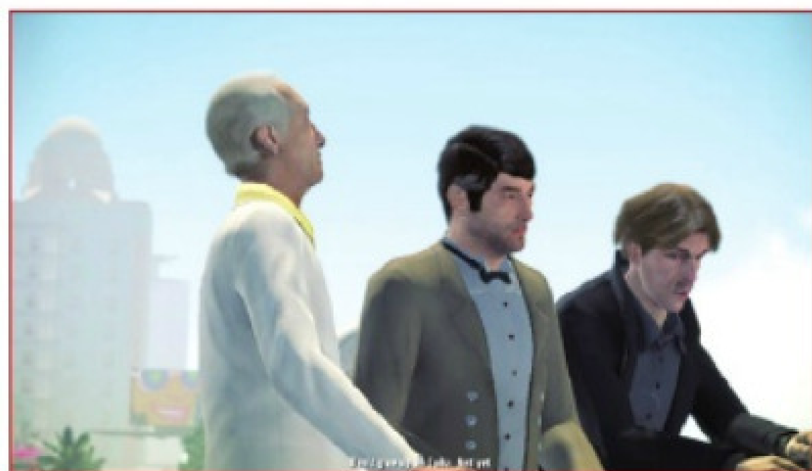
和曼加诺家族教父谈判
Attend the sitdown with Don Mangano

接到曼加诺的电话，他否认派出枪手袭击主角的事，约主角到废弃工厂里谈判。如约来到工厂发现教父没来，前来谈判的是个小虾米保罗（Paulo）他怪主角言而无信，首先攻击了他们的仓库挑起战端，主角也反唇相讥，双方谈判破裂。两家族的战争随后展开，曼加诺的人马肆无忌惮地抢了主角家族许多的地盘。

在家里和弗兰德交谈，主角想将曼加诺家族开战的事情通知迈克，以防不测。弗兰德阻止了主角，认为弟弟现在身缠官司，不宜插手这些事，建议去找罗斯先生想点办法。

刺杀古巴前政府支持者领袖
Assassinate the dissident leadear

来到码头见到罗斯和特工亨利，主角道明来意，罗斯却引开话题，提到古巴现在被革命派掌权，陷入混乱的状态，所谓乱世出英雄，在那边定会有一番大作为。亨利道出中央情报局想改变古巴的情势，使那边结束暴乱状态，而主角则是最合适的人选了。此行的目标是行刺靠政变发家的革命派领袖卡斯特罗（Castro），使原政府重掌政权，如果此行成功，那古巴就会成为主角家族的一片乐土。


罗斯和亨利轮番游说主角到古巴刺杀总统



在古巴街上寻找行刺目标

由机场飞到古巴，和特工亨利通了电话，到约定地点和他会面，他交给主角一份刺杀名单，都是些前政府的支持者，为了博得革命党的关注和信任，为了接近现任总统卡斯特罗，就只有牺牲他们了。目前地图上显示出9个的地点，将那里头顶有标识的人全部杀光。

用狙击来复枪行刺现总统卡斯特罗
Assassinate Fidel Castro with the sniper rifle

在将地图上所有标出的前政府支持者领袖杀光后，接到总统办公室秘书的电话，邀请主角前往总统府作客。来到总统府见到女秘书玛丽亚（Maria Torres），操着西班牙口音的妖娆女子，她安排主角在总统府下榻，以等候明天总统的接见。主角询问此次会见的主题，玛丽亚透露了只言片语，称由于美国对古巴实行了封锁政策，古巴政府迫切的想寻找合作伙伴，来打开进出口通道。

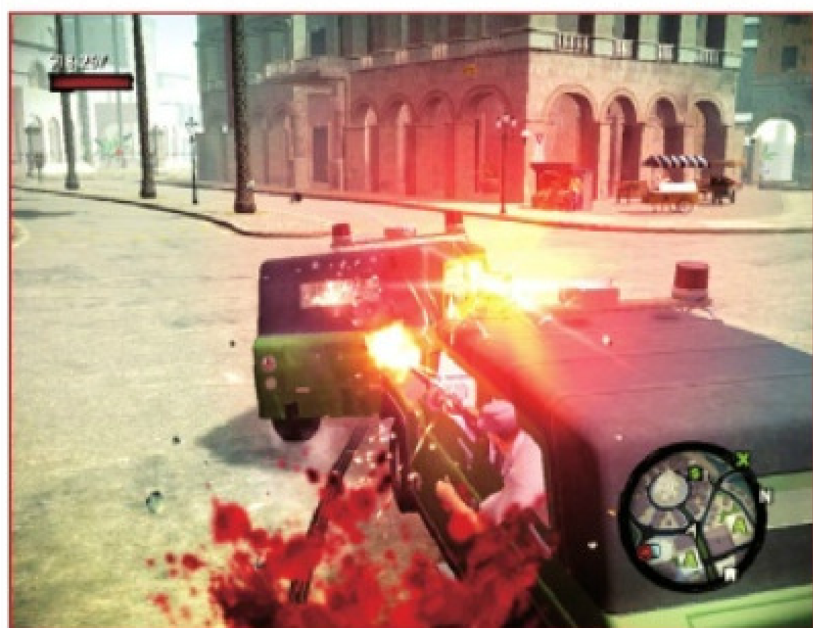
将主角领进房间，玛丽亚嘱咐晚上不要随便外出。在她离开后，主角立刻溜出屋外，此时要蹲伏潜行，身上只有一根绳索可用。首先得到达对面的二层平台，找楼梯下到大厅，这里守卫密布，沿顺时针方向绕过去，把落单的士兵全部勒杀，其中有个解手的士兵身上有无声手枪，用它射杀守楼梯口的两个，上楼梯右转到阳台，拾起狙击步枪将下面散步的总统射倒。

担任守卫工作的首领是名黑手党教父，名为阿尔梅达（Esteban Almeida），他叫嚣着要抓到主角。此时身上所有武器解锁，奋力杀出总统府。来到街上跳上吉普车朝机场方向逃跑，途中有敌人围追堵截，看到大堆的吉普车和士兵就不要冲过去，穿过胡同绕行，遇到斜坡就飞车越过。


和总统秘书言谈甚欢


暗杀这个小便的守卫拾得无声手枪


从平台上狙击下面的总统大人


驾车朝机场方向逃跑

终于赶到机场，阿尔梅达望着远去的飞机跳脚大骂，这时罗斯先生赶到，当他得知总统未被杀死，暗骂了一声，随后表情平静地对阿尔梅达说，一切罪名全要由主角来承担，他们可以全身而退。

前往总部见迈克和弗兰德兄弟俩
Meet with Michael and Fredo at your compound

主角飞回纽约连忙给迈克去了电话，然后到总部会面。迈克说是罗斯耍


柯里昂兄弟发生激烈的争吵


汤姆让主角回安全屋见文森特

了大家，现在主角已背上了刺杀总统的罪名。此事开端是弗兰德擅作主张攻击曼加诺家族，迈克言辞中难免责怪，弗兰德认为迈克从未把他当哥哥看，大吵一顿拂袖而去。迈克给主角一些忠告：你是一名教父，应该知道谁是值得信任的，尽管我知道你的忠心，但…就像父亲曾对我说的，亲近你的朋友，更要亲近你的敌人！（《教父》电影中经典的名言）

调查团已经解散，参议员吉瑞在里面没少周旋，也算尽了本份，但联邦政府还有人证，这就该考虑叛徒弗兰克的处理了。弗兰克有位兄长叫文森特（Vincenzo），是西西里享有声誉的教父，深知“拒绝作证”（黑手党的一种行为准则）的重要性，将他带到听证会现场，毕竟血浓于水，弗兰克肯定会有所顾忌。

和参谋汤姆谈话，得知文森特已经住到了主角家里，此行就是为弗兰克的事而来，于是主角决定回家见见这位教父。此事件结束后，解锁二老板职位。

调查失踪的文森特
Investigate Vincenzo's disappearance

回到安全屋不见文森特的身影，却发现他的守卫倒在地上，后背插着把匕首。给汤姆打电话通报此事，他说文森特并没有死，只是凶多吉少，建议主角到街上收集情报，或许路人能掌握点什么线索。


安全屋的地上躺着一具尸体，是文森特的保镖



在街上收集文森特失踪的线索


看到哥哥出席听证会，弗兰克推翻了以前所有的指证

街上有八个人能提供线索，说的五花八门，有的说文森特曾和两名意大利人喝咖啡，有的说他昨晚和三名陌生人在争吵，有的说他和两名意大利人去了南边码头，有的说他和三个人去过脱衣舞厅……分别和八个人谈话后，有两个地方可去，选择去驱车前往脱衣夜总会（La Maison Rouge），发现大门紧闭，看来文森特是被绑架在这里了。由后门炸开进入，胁迫一个头目说出文森特的下落，随后驱车前往建筑工地，在地下室里找到被囚禁的文森特，立即带着他赶往听证会。

听证会上，弗兰克见到多年未曾谋面的哥哥，为了保全家族的血脉推翻了之前所有的证供。大会散去，先和汤姆

谈话，再到辩护室找迈克，他的脸色阴沉，并未因为脱罪而感到高兴，说要除掉罗斯、亨利和阿尔梅达。

杀掉古巴的亨利
Kill Henry Mitchell in Cuba


对亨利执行枪决

特工亨利的存在，对主角家族造成极大的威胁，他是首先要清除的人。来到古巴找到亨利的落脚处，冲到顶层天台将之击毙。

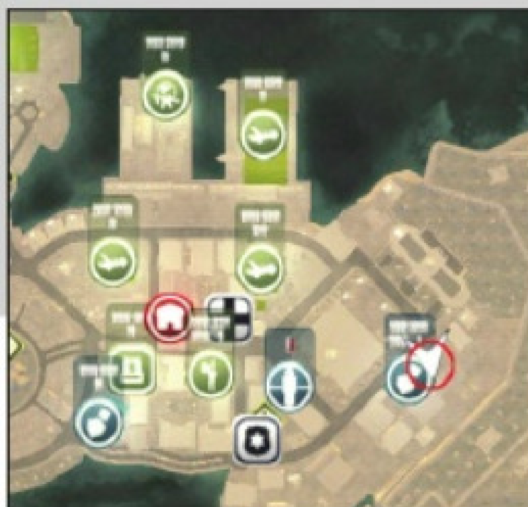
此时要消灭所有的敌对家族，包括托尼、葛拉纳多斯、阿尔梅达和曼加诺四大家族，建议逐个清除。为了避免场子被反复攻占，陷入无休止的拉锯站，建议在抢场子的同时多做委托任务，拿到刺杀合同后逐名剪除士兵、角头和二老板，削弱敌对家族的势力。

古巴可招募的双技能小弟



此时可在古巴招募到两名双技能的小弟，一名是Roy Mancini，拥有技师和拳师技能，枪械执照为专家级，他站在古巴机场的跑道旁飞机处。

另一名在赌场附近的茶座，名叫Ray Ricci，拥有爆破和技师技能，枪械执照为专家级。



消灭所有敌对家族
Eliminate every rival family

本节中四大家族的消灭顺序不分先后。

消灭托尼（Tony Rosato）家族

消灭托尼家族的骨干成员


古巴的街头有很多随意摆放的无证商贩，城管，城管在哪里？

①士兵Bill Ciompi（纽约）：要用绳索勒杀。他站在一幢楼顶天台，手里换绳子摸到背后下手。

②士兵Richard Ciechi（纽约）：要用近战武器处决。这家伙手里拿着根球棒，换根球棒和他对打，将他打跪下再按F键处决他。

③士兵Jimmy Vecchio（纽约）：要求用子弹打到他的眉心爆头。他站在高级墓地旁边的小院子里张望着，主角远远站在墓地里，用狙击步枪瞄准他的头部狙击。


由背后悄悄的下手

④士兵Jerry Gallo（佛罗里达）：要用瓶子砸烂他的头。他在楼顶天台上和几个哥们喝酒，不要带小弟上去，先沿楼梯清打手，然后用拳头将他的血打掉八成左右，再从桌上拾取酒瓶砸死他。

⑤士兵Clarence Pucci（佛罗里达）：要将他掐脖子杀死。他在旧停车场里，派小弟割开铁丝网进去，记得将小弟解散免得误杀目标。他正在里面看脱衣舞表演，清完枪手再上前将他掐死。

⑥角头Leroy Castellani（纽约）：要用近战武器处决。他在码头的货场，先绕着集装箱清小弟，等他势单力孤再上前将他打跪，用球棒处决。

⑦角头Gary Lamberteschi（纽约）：用拳头处决他。他在公园的桥下，上前将他击倒再用拳脚处决。

⑧角头Philip Giotti（佛罗里达）：要扔下高台摔死。目标在广告牌的高台上，视野很开阔，附近的围墙高台上还有敌兵照应，建议先绕着那个台子清除枪手，然后再割开铁丝网爬到上面，朝他腿上开一枪，再将他拖到平台栏杆扔下去。


兄弟，棍子好不好吃？


用瓶子砸烂这家伙的头


用拳脚近身处决


攻入托尼家族总部

炸掉托尼家族总部

进入大门先清阳台和台阶冲下的枪手，此时有两条路都可到后院，第一条往左转派拳师砸开木门或派爆破手炸墙壁都可到达后院。另一条路线是由大宅院墙的右侧，派技师割开铁丝网绕到后院。清除后院大批枪手，进入楼内派小

弟打前锋，清扫房间后下楼梯到一层，在房间里派爆破手过去放炸弹，快速撤离大楼。

小贴士

在打四大家族的时候，每个家族可分三步走，第一步是做足够的委托任务拿刺杀合同。第二步是逐个清除骨干成员，这一步也可以不做，但会少一些乐趣，并且后面打总部时就会难得多了。最后一步就是炸家族的总部了。

前两步可以单枪匹马自己行动，或尽量少带小弟，一是为了节省人力，另一方面避免碍手碍脚的，把目标用不适当的方式杀掉就麻烦了。在进行前两步的同时，可以派家族里的骨干力量去抢场子，两不耽误，提升工作效率。



古巴的风景还是不错的

消灭葛拉纳多斯（Granados）家族



将这家伙烤成肉干



用狙击步枪远程弹杀



咱们比比谁的拳头大



古巴的街头到处是游行示威的人群，不和谐啊

消灭葛拉纳多斯家族的骨干成员

①士兵Paul Morales（佛罗里达）：要用拳头砸死他。他在高架桥下面打黑市拳，带上拳师由左边绕到桥下，将他引出来，派拳师上前揍死他。

②士兵Thomas Ramos（佛罗里达）：用任何一种爆炸物将他烤成肉干。他在一间修车厂里，派技师打开房门，将他引出来扔鸡尾酒瓶，将他烧死。

③士兵Harry Reyes（佛罗里达）：用子弹射入他的双眼之间爆头。他在海堤步行道倚栏眺望，跑到附近的绿草坡地上埋伏，用狙击步枪一弹爆头。

④士兵Bruce Rivera（古巴）：用拳头杀死他。他在海岸边的公园里，摩拳擦掌的看来是个拳击爱好者，在他的身边围满了小弟，趁其不备挨到身边，突然出拳打倒他按F键处决，再迅速跑离现场。

⑤角头Theodore Ruiz（佛罗里达）：用球棒处决他。他位于废车场，有两处入可用技师割铁丝网进入，也可以从远处绕进去。先用枪械清守卫，仅剩下目标的时候跑到他身前用球棒处决他。

⑥角头Johnny Salazar（佛罗里达）：要用鸡尾酒来款待他。他在停车场的顶层，身边枪手环伺，先清枪手，等他成光杆司令再跑过去，扔鸡尾酒瓶烧死他。

⑦角头Anthony Espinoza（纽约）：用狙击步枪射杀。目标在守卫密布的居民楼院的一角，绕到外围派技师割开铁丝网，不要惊动前面的3名守卫，上楼梯到顶层再爬竖梯，勒死天台高处的狙击手，这里可以看到角落的目标，用狙击步枪一弹毙命。

⑧二老板Stanley Jimenez（佛罗里达）：以窒息的方式处决他。他在屋顶，首先远程射杀屋子附近的枪手，然后派技师过去割铁丝网，爬到楼顶清枪手，剩下最后的二老板掐脖子处决。



爬到楼顶用狙击步枪射杀



攻入葛拉纳多斯家族总部

炸掉葛拉纳多斯家族总部大楼

枪手密集，院落内外都布满了，一层层推进。攻至院落沿开阔的厅廊往右走找到螺旋状的楼梯，上去解决掉3名枪手，派盗贼过去开门，里面是餐厅和书房，在隔壁房间杀教父，再到外面的阳台上放炸弹。在炸楼之前也可以到楼下房间搜刮一下，有休息室有保险箱。

武器收集提示

葛拉纳多斯家族总部大楼的二层餐厅桌上，有2级的德制冲锋枪MP38。

小贴士：有的大场子必须主角亲自上场，但如果胁迫店主失败，就要重来一遍了，有个方法可以避免这种情况：在主角率队抢场子之前，先派几名小弟进去自动打，他们不受主角指挥。如果主角胁迫店主失败，在我方实力占优势的情况下，主角的队伍快速撤离，那些小弟会自动夺取这个场子，只是被视为场子破坏，等它重置后仍属于主角家族的。

消灭阿尔梅达（Almeida）家族

消灭阿尔梅达家族的骨干成员

①士兵Pablo Benitez de Lugo（古巴）：要用自动枪械处决他。他藏的地方较隐蔽，在医院附近的住宅楼顶天台，注意不是直接射死，而是将他打虚弱后近身用冲锋枪处决。

②士兵Baltasar Barreto（古巴）：用鸡尾酒来款待他。他在广场的市集附近徘徊，不要惊动他身边的小弟，趁他走到右边建筑附近，朝他扔一只燃烧酒瓶，趁军人和小弟混乱的时候撤离现场。

③士兵Alejandro Almeida（佛罗里达）：就是在机场煽动罢工的美籍古巴人，主线自动解决掉他。

④角头Juan Mazon（古巴）：用狙击步枪处决他。保护他的枪手挺多，慢慢磨掉，靠近他用手枪打跪下，再换狙击步枪近身处决。

⑤角头Raul Limonta（古巴）：用近身武器打碎他的头颅。在居民楼围成的院落里，他身边有众多枪手，


这个家伙必须用冲锋枪处决


喂球棒处决


沿城墙杀开一条血路


打断狗腿，再近身用无声手枪处决


请你喝瓶鸡尾酒

建议先由楼梯到平台，居高临下清除，然后用手枪将他打残，上前换球棒处决。

⑥角头Jaime Fesser（佛罗里达）：把他的头撞到棺材上去。他在墓园里悼念亲人，先清除他身边的小弟，将他打掉八九成血后迅速冲到身边，揪住衣领朝旁边的石棺上撞，注意要站在石棺的一侧，然后用A或D键控制撞击的方向。

⑦二老板Payo Saavedra（古巴）：用霰弹枪处决他。他在城墙的顶层，首先在街道上清除墙上的枪手，上城墙派爆破手或拳师打开两边任一道门，建议走拳师打开的路，离目标较近。穿过通道沿楼梯到城墙的顶层，再攻夺几座墙堡找到目标，用手枪打残，再近身换霰弹枪处决。

⑧二老板Ramon Valiente（古巴）：先射他膝盖再杀死。他在大型货栈附近的建筑里，攻到二层走廊换无声手枪，朝他膝盖射一枪，等他跪地再上前处决。

武器收集提示

在夺取阿尔梅达家族场子的同时，正好顺道拿两把3级枪。在古巴武器走私店Battaglia Masonry的一间屋子里，爬竖梯到地下通道，在箱子上拿到3级改良的AK-47。还有一把3级的大口径左轮手枪（.501 Magnum Enforcer）在武器走私店Battaglia Quarry里，这座占据着港口小岛的工厂里有个灯塔，枪就放在灯塔下椅子的雪茄烟盒里。

炸掉阿尔梅达家族总部大楼

目标位于海岸的城堡里，在大门会遭遇军人和家族武装两股力量，和小弟紧密的团结在一起突破大门。进去后是条街道，两侧的车库正好做掩体用。这里有两条路可走，如果沿街道直行到中庭，会遇到很强的阻击火力，突破的难度较大。另一条路是在街道左侧割开一道铁丝网，沿阶梯上去绕到城堡两幢大楼的后面，炸开一堵墙壁来到主楼旁，派盗贼开锁进入一层的餐厅，找楼梯到二层书房杀教父，然后到外面阳台放炸弹。


这里是……拍情色电影的场子


攻入阿尔梅达家族总部

武器收集提示

在阿尔梅达家族总部主楼，教父所在的书房桌上可拿到3级的狙击步枪（Vintovka SR-98）。

消灭曼加诺（Mangano）家族

消灭曼加诺家族的骨干成员

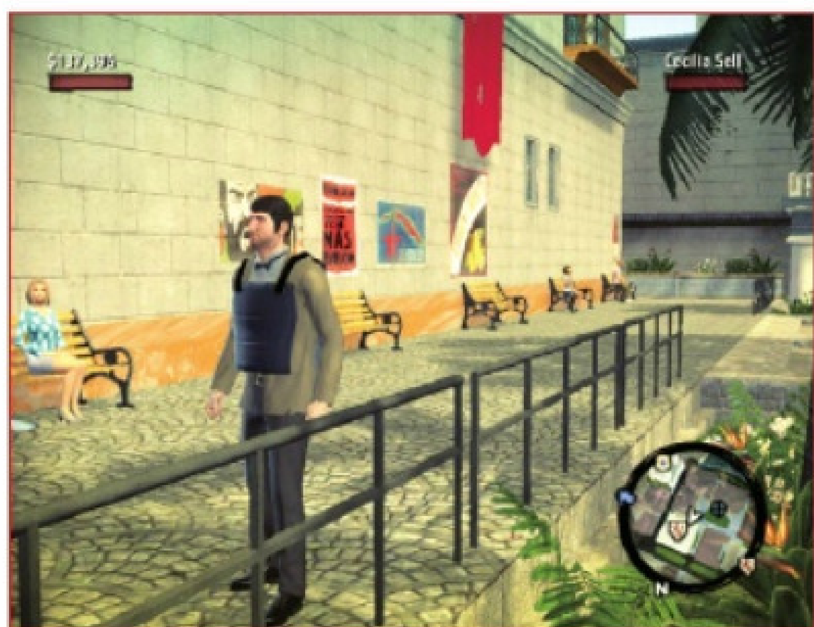
①士兵Luchino Uliari（佛罗里达）：让他看起来像是死于交通意外。他在南部医院的停车场地下二层，在机场开辆防弹车过去，运气好的话飞过去一次便能撞死他。

②士兵Giovanni Corbinelli（佛罗里达）：用狙击步枪射杀他。他一个人在一幢大楼的天台上，主角可由楼梯和竖梯攀爬到相邻的楼顶，途中会遭到他的狙击，注意找掩体回血，跑到楼顶用狙击步枪击杀他。

③士兵Jacopo Vanni（佛罗里达）：用左轮手枪处决他。在中央岛上大型厂区的货场里，利用集装箱掩护清


发现目标


用左轮手枪近身处决


墙上贴着各式的宣传海报


棒打无情郎

小弟，用无声手枪打断他的腿，上前换左轮手枪处决。

④士兵Guccio Ferrara（古巴）：让他撞墙而死。他在一幢居民楼下，上前用拳脚解决几名小弟，你不用枪他们也不会掏，最后揪住他的衣领朝墙上撞，面对墙壁使用W键。

⑤角头Doffo Spini（佛罗里达）：将他推到墙上撞死。他在一幢楼的走廊上，两边都有楼梯，如果发生枪战会有警察抄后路，因此最好让小弟守住楼梯，或者用车堵上，以绝后顾之忧。清完走廊上的小弟，用无声手枪打断他的腿，上前揪住衣领撞到墙上杀死。

⑥角头Baldo Campi（古巴）：用车辆压死他。他在广场的一堆障碍里，车辆不能直接开进去，注意旁边有一土坡，先清车辆将铁丝网清掉，驾驶车辆沿街道冲向土坡越过障碍，将里面的目标碾死。

⑦二老板Provenzano Porco（纽约）：教他如何飞翔。目标在机场附近工厂的大型储藏罐上，先远程清理平台上的枪手，再派小弟过去炸墙进入内部院落，在后面找到楼梯和竖梯爬到罐顶，用手枪将他的腿打断，上前揪住衣领将他扔下去。

⑧二老板Giorgio Strozzi（古巴）：用近战武器打碎他的骨头来处决。他在一幢居民楼顶，楼下有一群小弟把守，可由左边的路潜进去爬楼梯。清天台上的小弟，用手枪打他膝盖，跪下后换球棒上前处决。

炸掉曼加诺家族总部大楼

总部是一座很有现代气息的建筑，喷泉广场上埋伏有十多名枪手，清除后沿建筑的左侧长廊绕到后院，后院的枪手更为众多，让拳师砸开木门进屋子，透过窗口清除后院的敌兵，再派爆破手炸开墙壁进入大楼，另一边还有木门可派拳师破门进去，一楼有升级枪械和保险箱。


哈哈，成功的将目标撞飞了


袭击炼油厂


攻入曼加诺家族总部

上二楼搜索房间，杀教父后在阳台上找到煤气管道，放炸弹前要记住楼梯的位置，房间较多容易走丢，放完炸弹有20秒时间逃跑。

武器收集提示

在曼加诺家族总部大楼的一层厨房桌上，可找到3级的手枪（Delta M1911）。至此，所有的武器解锁了。

行刺海门·罗斯
Assassinate Hyman Roth

将四大家族灭掉后，给汤姆打个电话，然后到安全屋见迈克，他说罗斯因腐败案正要被引渡回国，那是非常好的下手机会。主角认为要突破FBI的严密保护在机场下手有点难度，而迈克则说了一番很耐人寻味的话：不要说不可能，没什么是不可能的……如果历史告诉了我们什么，那就是你可以杀掉任何人……和汤姆对话，他提醒主角可以适当的贿赂机场的人员，使枪械能通过安检系统。


率领弟兄们杀奔机场


主角对罗斯先生说：迈克叫我来问候你

来到机场贿赂保安，绕过安检由楼梯来到二楼的候机大厅，在这里与保安人员展开枪战，一直杀到后面找到海门·罗斯，举枪将之击毙。接下来按原路往外冲，跳上汽车直奔高速公路，逃到原来的曼加诺总部大楼，总算是摆脱了警察的追击。


主角接受柯里昂家族成员的敬意


最后的一件事

进入大门被汤姆引入大厅，柯里昂家族的大小头目为主角而鼓掌，迈克欣慰地说道：“多米尼克，今天你证明了自己，你证明了，我没有看错你，你赢得了我的尊敬。”随后，他在主角的耳边说了一句话……

夕阳西下，海上孤舟。主角正和弗兰德一起钓鱼，就在弗兰德给鱼钩换饵的空当，手枪的子弹贯穿了弗兰德的头颅。

“对不起，弗兰多……”主角说道。

万福玛丽亚，你充满圣宠。主与你同在，你在妇女中受赞颂，你的亲子耶稣同受赞颂。天主圣母玛丽亚，求你现在和我们临终时，为我们罪人祈求天主，阿门！

黑道·游戏

■北京 Griffin

一、黑道、游戏、黑道游戏

有一种哲学，主张这个世界的一切存在都是相对的，有光就有暗，有白就有黑，反之，没有光也就不存在影子，没有白也就无法定义什么是黑。这种显而易见的道理在现实社会中随时随地都有体现，但偏偏不容易得到人们的承认。因为社会主旋律永远是追求光明和正义的，巴不得有一天全世界都是白天，恨不能所有答案都是正确的。不过不管人怎么想，这都是不可能的，黑道的存在就是最佳的证明。

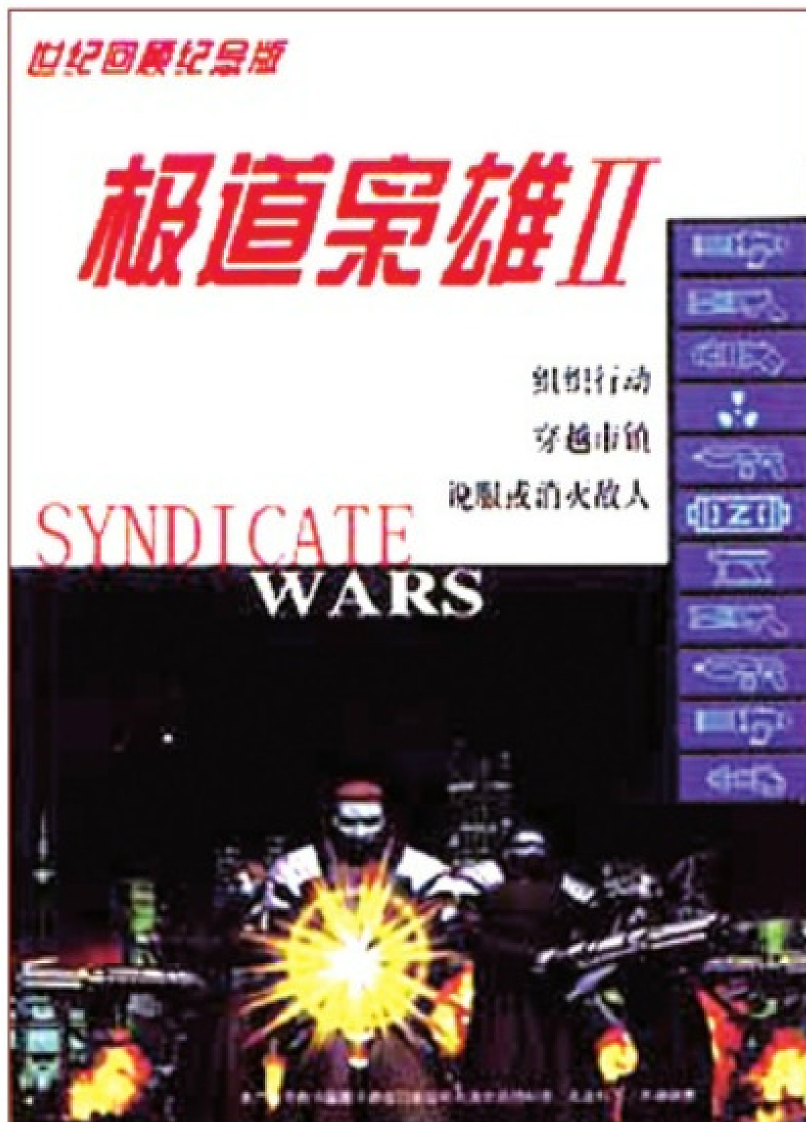


《暴力辛迪加》复刻版

给所谓的“黑道”下定义有点难，从法律意义上、道德意义上，在不同地域和不同历史阶段都难有统一的定论。不过，绝大多数人都明白“黑道”是什么意思，而且相互间的概念不会有很大差别，这就是黑道长年扎根在人们心中形成的自然定位。

能有闲心坐在这里阅读本文的人，理论上应该都是离黑道比较远的，因为一个游戏爱好者，尤其是还能对游戏文化感兴趣的人，通常都不会现实到哪怕是接触黑道。游戏往往就意味着脱离现实生活，不管是玩游戏的还是做游戏的，也包括游戏本身在内，或多或少地就会有点脱离现实生活的意思。这是因为，游戏天生就是给那些厌倦了现实生活的人做消遣的工具。不同类型的人喜欢不同类型的游戏，没有定式可言，但有一个普遍的规律，那就是极少有人会对和自己日常生活很相似的游戏感兴趣。比如一个电车司机不太可能喜欢《电车Go》，一个出生入死的特警也不太可能被《彩虹六号》吸引（倒是邮差可能真的会喜欢《邮差》这款游戏），总之人们都喜欢在游戏中尝试平时难以接触的东西。这样，“黑道”就是一个极好的题材。黑社会的故事刺激而有神秘，远离平常人而又没到凭空杜撰的程度。虽然大多数人一生也没有机会和黑道发生什么关系，但在大量电影、小说乃至新闻纪实的熏陶下，几乎每个人都能将黑道的生活说得头头是道。有着如此的群众基础，黑道游戏自然会受欢迎。

黑道游戏曾经出现在所有的游戏平台上，只要你能想得到的地方就能看到它们，而且游戏的类型也是层出不穷。当然，其中动作类的居多，最著名



↑《极道枭雄Ⅱ》

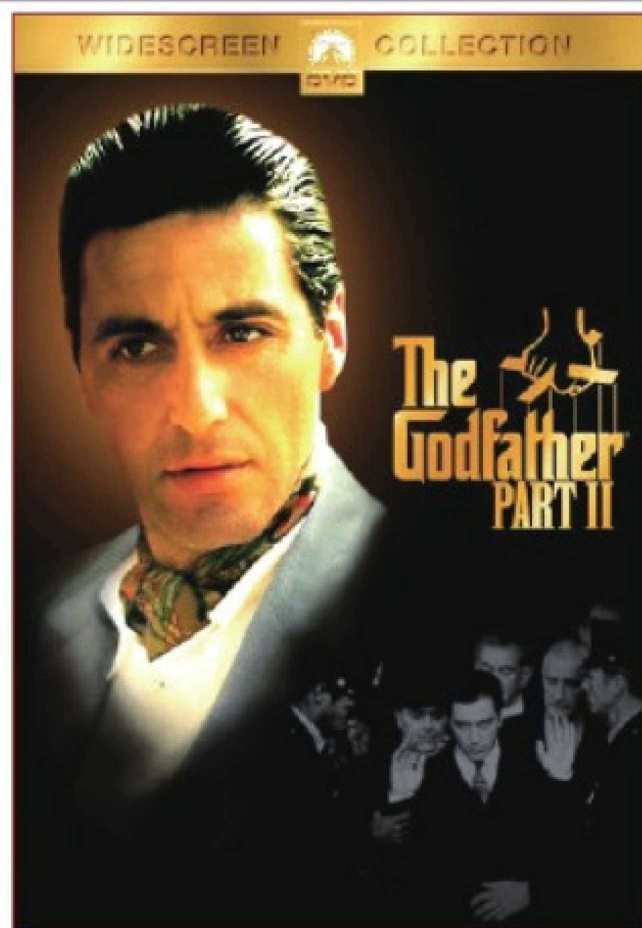


←让人怀念的牛蛙公司





教父



教父II

的一些黑道游戏系列都是以动作见长的。例如著名的《马克斯·佩恩》（Max Payne），游戏中贯穿无数枪战场景，而其标志性的“子弹时间”动作更是堪称一绝，让操作者大呼过瘾；另一款以动作著称的黑道游戏《杀手——代号47》（Hitman：Codename47）则是以一个杀手的角度去演绎“黑暗的公正”。所有黑道游戏必然都与暴力挂钩，在人们的印象中，黑道也确实是建立在暴力基础上。因此，动作类游戏形式最容易直接表达黑道这个内容主题。玩家在游戏中，不管是以扫除黑势力为目的，还是独自一人执行黑暗公正，都能畅快淋漓地体验常人所不能使用的暴力。以暴力为亮点的游戏固然很多，但包上黑道的外壳才真正让人有种肆无忌惮的感觉。

黑道固然离不开暴力，但暴力终究不能当饭吃，那只是黑势力谋生的手段而已。事实上，之所以有人愿意将自己置身于黑暗之中，主要还是因为有利益驱使，那些涉及黄、赌、毒、债的营生为黑道人士赚取难以想象的高额财富，而从事这些非法买卖及洗钱活动，才是黑势力真正的工作。于是，经营、策略类的黑道游戏就出现了。例如《黑帮教父》（Gangland）就是一个讲述一个黑帮分子如何一步一步踏上黑帮教父的发迹之路。通过接受勒索、杀人等任务累积经验、培植势力，并运用商业经营手腕，建立属于自己的黑金帝国。而另一款以策略为主的黑道游戏《邪恶天才》（Evil Genius）则在图像和内容上都抛弃了写实道路，以夸张的手法扩大影响力——比如偷走艾菲尔铁塔、绑架歌星、偷窃价值连城的艺术品等等，最终谋求拥有毁灭世界的武器。经营策略模式相对淡化了暴力成分，而将智慧作为黑道生存首要条件（当然，游戏中也少不了暴力手段）。就像蒋天养对陈浩南说的那样：打打杀杀的事少做一点，赚钱的事多做一点。

游戏类型的总结往往是片面的，我们也只能按照惯例来介绍。真正的黑道生涯怎么可能只用一种简单的模式就概括出来呢？面对这样的问题，早有聪明的游戏开发商将多种游戏形式结合在一起，试图表现出更加真实和惊心动魄的黑道故事。EA的《教父》系列融合了多种的行动和战略资源管理，再加上依托电影的丰富的剧情，即使多次跳票，始终仍是玩家关注的焦点。而在综合模式领域里最成功的黑道游戏代表作《侠盗猎车手》（GTA）则是真正耀眼的明星，在黑帮的背景下混合了驾驶、枪战、格斗、养成乃至经营的元素之后，《侠盗猎车手》显得如此的与众不同。

除了前面我们提到的种类，黑道游戏采用的模式层出不穷，如果算上所有平台的作品，黑道游戏几乎涵盖了所有的游戏类型，包括竞速、解谜、横版闯关，甚至卡片游戏！形式或许并不那么重要，我们看到的是黑道题材是如此引人入胜，以至于开发商不停地尝试为它们包装不同的外壳。也许对于玩家而言，任何游戏形式也比不上在黑道背景下为所欲为更有吸引力。

二、黑道传世经典

1.偏门的牛蛙和“暴力辛迪加”

追溯世界上第一款黑道游戏是什么有点难，因为确定早期的游戏类型有一定的困难，尤其是街机和电视游戏平台上的作品。直到PC相对普及且游戏作品开始壮大之后，人们才比较关注游戏的分类问题。或许牛蛙公司的《极道枭雄》（Syndicate Wars，又译：《暴力辛迪加》）不是PC上的第一款黑道游戏，但它绝对是早期黑道游戏的第一道丰碑。

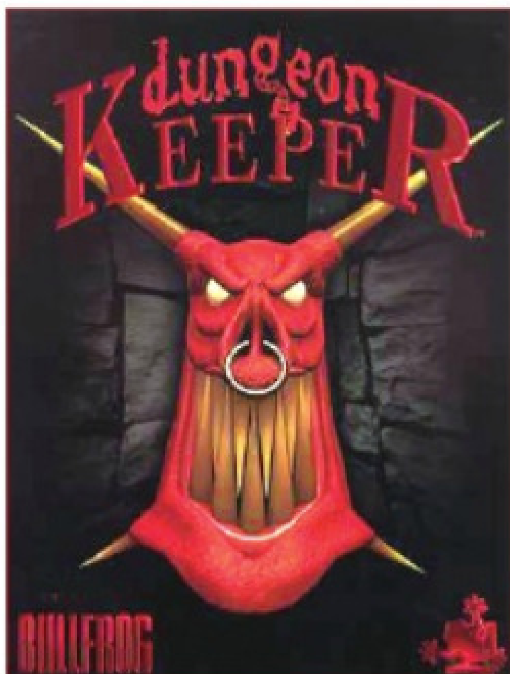
众所周知，牛蛙公司在被EA收购之前是世界上最具创意的团队之一，它旗下的产品几乎没有一款是遵循常规理念的。牛蛙代表作《上帝也疯狂》（Populous）系列让玩家以上帝的视角操纵世人，种种苦难在“神”的眼里不过是一场游戏；《地下城守护者》（DungeonKeeper）系列则颠覆勇者斗恶龙的习俗，彻底让恶魔作了一回主人；《主题医院》不像是治病救人的地方，院方的目标只是“请病人不要死在走廊上”。正是这样一个喜欢捞偏门的“牛蛙”，早在1993年便为玩家展现了一个不同凡响的黑道世界——《极道枭雄》。

如果用现在的标准来衡量，《极道枭雄》可能算不上百分之百纯正的黑道游戏，因为游戏大背景源自一个架空的故事。不过这并不能否认《极道枭雄》讲述的就是黑道上的故事，从它的名字“Syndicate Wars”上我们就能清楚地感受到那种不折不扣的黑社会风气。Syndicate一词本身是企业联合、财团的意思，也有人直接音译为“辛迪加”，这个词在某些场合下具有强烈的黑道气息，就好比我们所说的“社团”。用“公司”“社团”来称呼黑道组织是大势所趋，你可以在近几年的所有美剧中找到“The Company”的影子，“暴力辛迪加”也是这样一个Company。《极道枭雄》的故事背景定位在未来的钢铁和大理石组成的城市中，玩家作为众多辛迪加组织中的一员，为了统治世界而进行黑暗角逐。游戏里，玩家所控制的





牛蛙经典——《主题医院》



牛蛙经典——《地下城守护者》



牛蛙经典——《上帝也疯狂》

是由电子人所组成的行动小队，任务为猎杀竞争者和叛变者，同时尽可能地在世界范围传播自己的影响。

《极道枭雄》产生的年代主流PC机型以286、386为主，条件决定了当时的游戏不太可能追求太多的感官刺激，因此游戏开发商都想尽办法在游戏内容上下功夫。牛蛙的研发人员开创性地将即时制、动作和策略相结合，使《极道枭雄》具有前所未有的可玩性。多年以后，一款名为《盟军敢死队》（Commandos）的游戏将这种模式再次成功演绎，有人称之为“即时战术游戏”，可以说，《极道枭雄》是此类游戏的鼻祖。

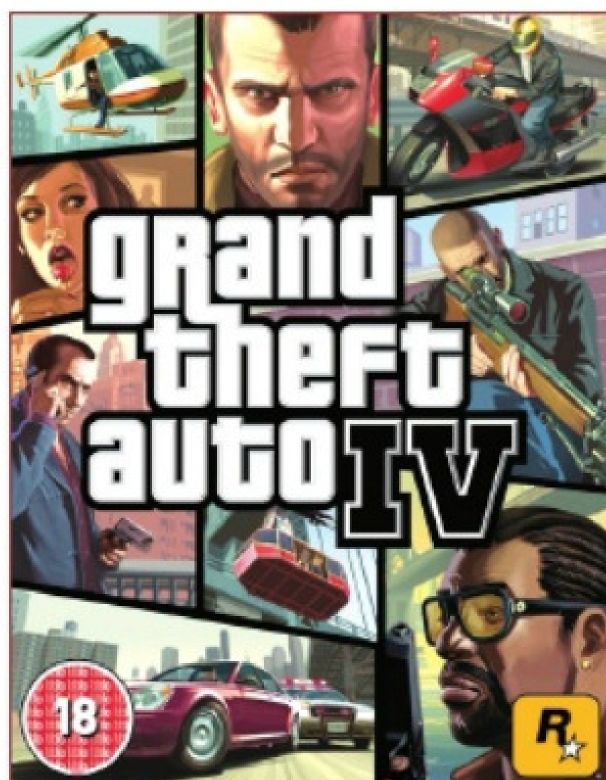
《极道枭雄》不仅在游戏模式上极具创新性，其游戏背景和内容系统设置成功地塑造出了一个充满野心的黑道世界，从而使之成为黑道游戏历史上的丰碑。在游戏中，玩家扮演着辛迪加组织的幕后黑手，控制着自己的行动小队不断消灭敌对势力，控制普通市民，同时将获得的金钱用于更新武器技术的研究，并以此作为提高自己部队战斗力的支持。游戏在细节设置上精益求精，玩家作为辛迪加的Boss，坐在屏幕前策划着一切，包括为每一个队员更换装备和指导研究中心的科研工作。游戏中涉及的可替换装备种类繁多，从手枪、霰弹枪到火焰喷射器、高斯枪，还包括说服器和扫描器等独特的物品。此外，玩家还可以为队员替换不同位置的肢体，包括腿、臂、胸、心、眼、脑等多个部位，所有这一切都是玩家在研究中心鼓捣出来的。这样精彩的设计对于1993年的玩家来说简直是不可想象的，《极道枭雄》一经问世就受到无数人的狂热追捧。记得笔者当时是在一台286上玩的，当时那种惊讶到不知所措的心情至今难忘。

《极道枭雄》的成功促使牛蛙在不到一年之后推出的续作《极道枭雄：重回杀戮战场》，而后又以流行的3D技术开发出了《极道枭雄2》，并在保持原有风格的基础上对游戏内容上进行了极大的拓展。《极道枭雄》的血腥暴力成分无愧于其“黑道游戏”之称，玩家在游戏里可以肆无忌惮地破坏，甚至屠杀平民，这种违反道德的设定使《极道枭雄》在当时备受争议。即使是一贯我行我素的牛蛙也迫于舆论压力，在续作中对屠杀平民的行为进行了限制（如果玩家随意屠杀市民将被扣除金钱），但这无法从根本上摘掉它“黑帮暴力”的帽子。不过牛蛙做到这样已经算是仁至义尽，研发人员明白，对独立风格的坚持是团队最坚定的原则。

2.GTA——做所有能做的事

这么多年来，游戏的一个发展方向就是谋求更高的自由度，说白了就是让玩家能在游戏里做更多的事。最初的游戏受到软硬件及开放经验的限制，玩家与机器之间的互动很少，能够做到满足游戏剧情的需要就已经不容易了。渐渐的，随着技术和经验的发展，游戏开始追求更高的自由度，包括让玩家能做一些与游戏主线完全无关的事。小到打破窗台上的花瓶，大到在游戏世界里信马由缰，人们能在游戏里做的事越来越多。能做的越多越好，越真实越好，这就是《侠盗猎车手》（Grand Theft Auto，简称GTA）的取胜之道。不，还不止这些，《侠盗猎车手》不仅让你想做什么就做什么，而且做的还都是违法乱纪的勾当。现实中不敢打生打死，那么就到GTA中来体验真实的黑道生活吧。

《侠盗猎车手》刚出现时着实为大家出了个难题，它到底算什么类型的游戏呢？GTA在黑帮的背景下混合了驾驶、枪战、格斗、养成乃至经营的元素，其中任何一种类型都不足以概括其全部，如果笼统地称之为“动作冒险”又无法体现其特色，不过好在大家很快就在实际体验中了解到GTA是什么样的游戏，只要说“GTA”就全都明白了。



GTA4

和GTA的大名相比，制作公司DMA Design（从三代开始，制作公司变为Rockstar North）的名字几乎完全处于从属地位，不过我们要明白一点，能开发出如此轰动的产品的团队，一定是支伟大的队伍，DMA Design-Rockstar North的全部能量都注入到GTA当中，让玩家在游戏中感受他们的力量。

《侠盗猎车手》第一代诞生于1997年底，它是一款以2D俯视的视角方式进行的游戏，内容主要涉及暴力、黑帮争斗、抢夺地盘和枪战。当时的GTA还没有显得那么出类拔萃，基本上



就是一个以黑帮暴力为噱头的传统2D动作游戏。到了《侠盗猎车手2》，游戏中开始出现了区别于其它动作游戏的元素，那就是帮派势力的概念。在游戏中，玩家通过完成某个黑道组织交付的任务获取报酬，同时也会增加和该组织的友好度。而在整个游戏世界里有着许多个类似的黑道组织，他们之间纠结的关系和玩家也联系起来，你为其中一个组织卖命，另一个组织就可能想要了你的命。这个设定使得GTA开始有了发光的苗头，不过还不足以得到当时玩家的认可，真正让GTA翻身的是第三代。由于新的代理商的加入，GTA开始依靠极端宣传来开拓市场销路，这时的DMA Design也蜕变成为Rockstar North，一心要将GTA的黑帮暴力、色情成分进行到底。不管初衷如何，在这样的环境下，伟大的《侠盗猎车手3》诞生了！

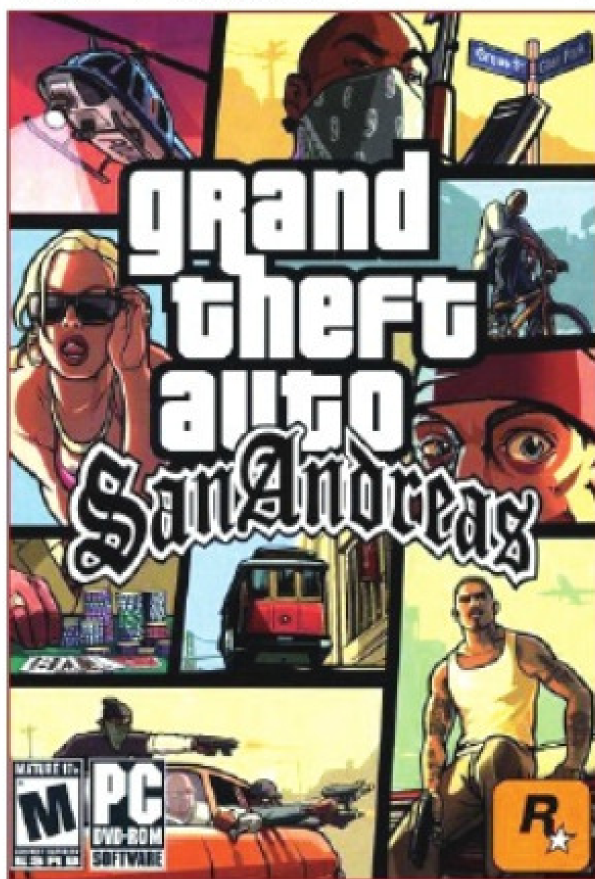
《侠盗猎车手3》有1000个优点，总结成一个词就是——“自由”。《侠盗猎车手3》把竞速、角色扮演、动作、射击等多种游戏模式巧妙地结合在了一起，从而凝聚了多重亮点在游戏当中。在GTA3中，玩家需要驾驶车辆完成高难度动作；还需要靠完成任务来赚钱并提高自己的地位；有时候，一场枪战也是在所难免的。游戏融合了这么多的玩法，但并不需要玩家精通里面的每种技巧。论赛车，它无法和《极品飞车》比专业；论成长，它远没有《上古卷轴》复杂；论枪战，你根本不用练习甩大狙。所有的“不专业”加在一起，塑造了一个黑道人物的生活、成长经历——每天发生不同的事，你要有自己的方法去处理。多种游戏模式的混合只是游戏高自由度的基础，GTA3里的自由具体表现在每个事件上处理方法的不同选择。你可以遵纪守法，靠开出租车、消防车、急救车赚钱养家，也可以接受黑道实力或白道势力提出的危险任务。既然游戏设置了这样的内容，我不信哪个玩家能在GTA3里一直做个好好先生。



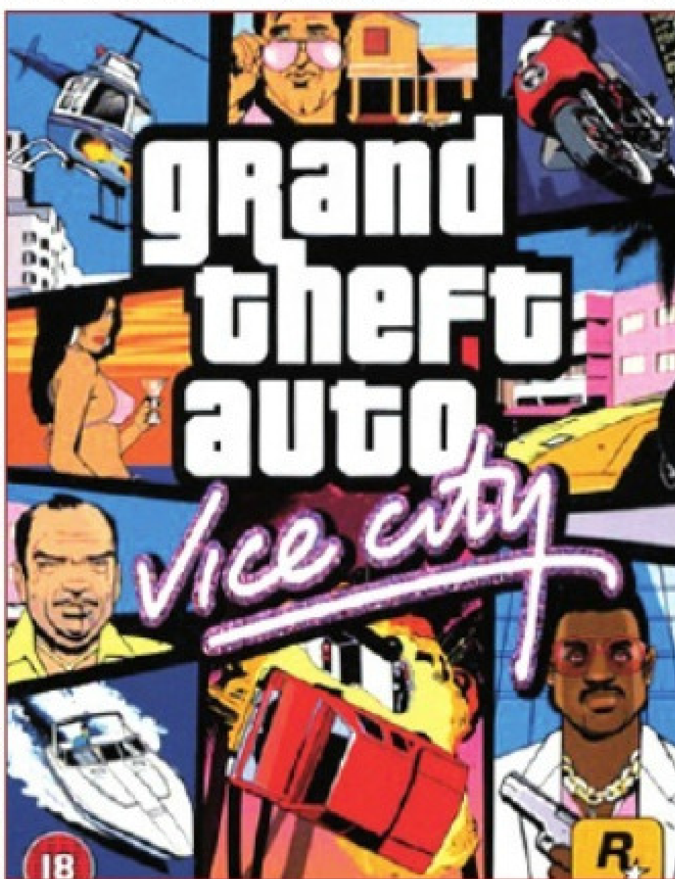
作为一个不折不扣的黑道游戏，GTA3的暴力行为可谓毫不掩饰，游戏中暗杀、爆炸、枪战随处可见，以至于一些国家禁止销售《侠盗猎车手3》。高自由度和暴力内容是GTA3成功的两把钥匙，它们的结合营造出黑道游戏史上最成功的作品。玩家在游戏的世界里享受着为所欲为的快感，体验黑道传奇般的生活，并亲自选择自己要走的路。还没有哪一款游戏赋予玩家这样的幸福，也没有哪一款游戏能如此尽情释放人心底的黑暗。

3.警察和杀手的故事

黑道题材非常适合被制作成电影或游戏，它背离道德又贴近现实生活，是人们心目中的另类江湖。虽然每款游戏（哪怕是弹子机游戏）都有一段背景故事，但并非所有游戏的情节都能成为作品的核心内容，一般我们称做到这一点的游戏为电影式的游戏。毫无疑问，《马克斯·佩恩》（Max Payne）和《杀手——代号47》（Hitman：Codename47）就是这样的作品。《马克斯·佩恩》和《杀手：代号47》在游戏内容方面各有建树，前者的子弹时间为射击类游戏开辟了新的动作模式，而后者的的杀手潜入行动也可说是独具特色，不过这些优点都还不足以和它们精彩的剧情相媲美。这两款游戏成功地塑造了两个个性鲜明的主人公，他们的身份、遭遇、性格、处世方法各不相同，但都是深陷黑道世界的生死纠葛之中。



GTA圣安地列斯

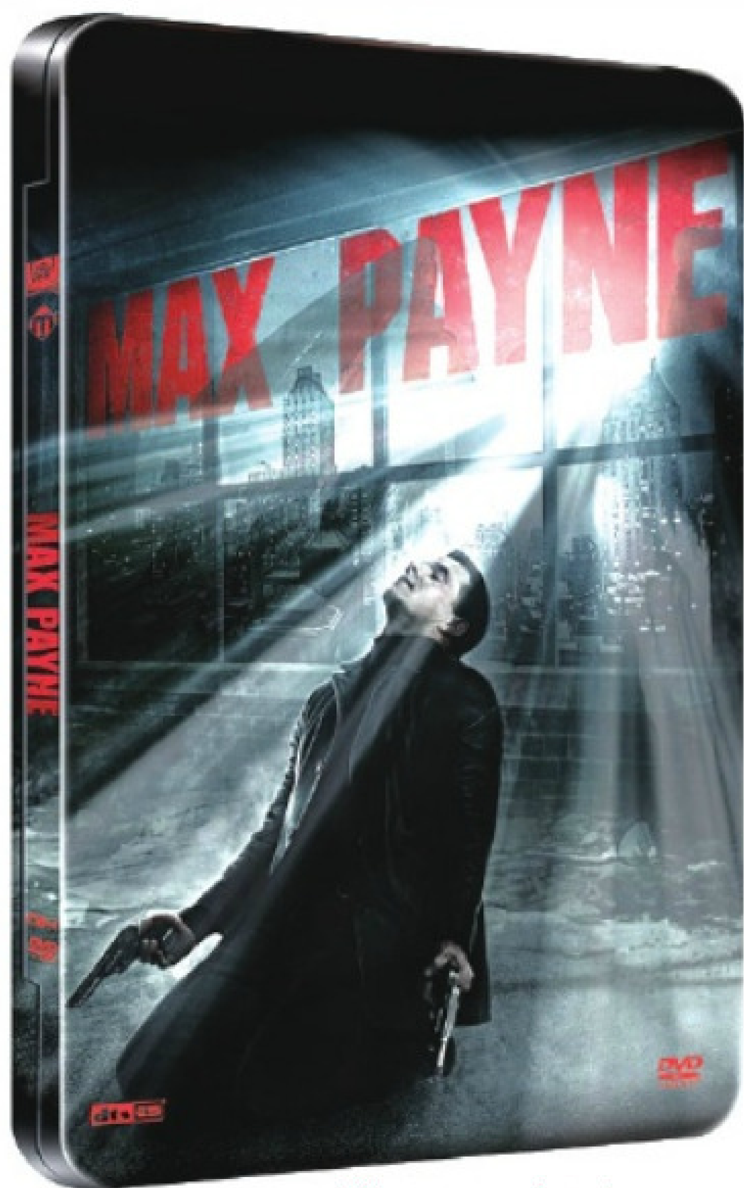


GTA罪恶都市

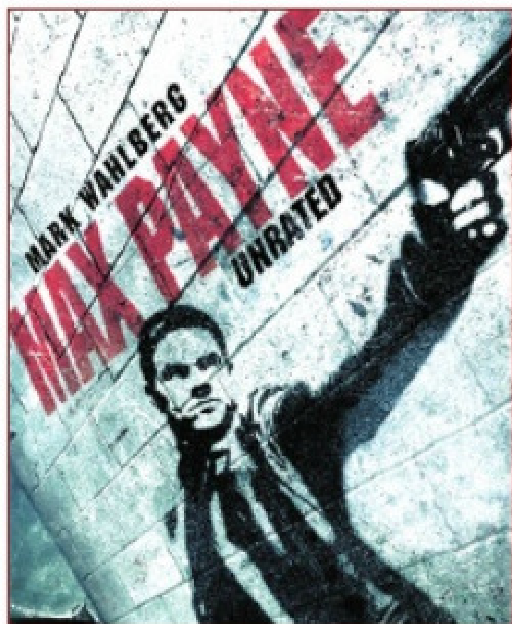


《马克斯·佩恩》和《杀手——代号47》通过两个性格强烈的游戏主人公，向玩家展现了同样阴暗、冷酷的社会黑暗面。即使多年以后，人们可能已经忘记了这两款游戏内容和情节，但绝不会忘记那个嗑药的警察和那个目光深邃的光头刺客。

《马克斯·佩恩》里主人公Max Payne的妻子是法律事务所的一名科员，因为偶然得知了政府关于军事兴奋剂的秘密而被杀人灭口，他们还在襁褓中的女儿也在这个事件中丧生。Max Payne级追查案件过程中还被设计陷害，成为杀人嫌疑犯，他只能在黑白两道的共同围捕中寻求真相。悲惨的遭遇、无情的陷害、事件背后的巨大阴谋和令人疯狂的毒品交织在一起折磨着Max Payne，他逐渐变得消沉、敏感、无畏，这正是一个遭遇巨大不幸后一无所有的人的特质。《马克斯·佩恩》是非典型的黑帮题材游戏，主人公



《马克斯·佩恩》电影版



马克斯·佩恩

Max Payne的身份虽然是个警察，但整个故事的主线都泡在社会最阴暗的角落里，Max Payne也终日在和黑道人士打交道。女一号Mona是个职业杀手，她对黑帮家族的仇恨使她和Max Payne走到一起。在逃亡过程中，Max Payne还得到了俄罗斯黑手党的援助，包括最终的决战，Max Payne始终辗转于各个黑势力之间（包括有政府背景的）。就这样，一个嗑药的警察在黑暗的雨夜砸开房门，用枪解决一切矛盾，《马克斯·佩恩》讲述了一个警察经历的黑道故事。

作为黑道游戏，《杀手——代号47》的故事要相对正宗一些。故事的主人公是一名以基因工程技术制作的复制人，他没有名字，只有代号——47。47号生存的意义就是杀人，当然不是胡乱杀人，而是专门为组织进行刺杀活动。相对于Max Payne丰富的情感，47号要显得单纯得多，“复制人”在人们心目中就是人工制造的，既然是人工制造的自然不会有什么感情，死了也没人心疼。杀手47正是以这样一个冷血的身份从事着冷血的工作。和大多数射击内容为主的游戏不同，《杀手——代号47》并不主张大刀阔斧的枪战，一个杀手要选择的是智慧地射杀。游戏平常采用第三人称视角，当使用狙击枪的时候，视角镜头停留在人物的上方，屏幕上会出现另一个高精度的狙击瞄准窗口，清晰地显示瞄准的目标。游戏中的每一个任务都不止一种完成方法，可以用多种手段来解决，还能从黑市上购买各种需要的道具，甚至还能雇用帮手。《杀手——代号47》系列中的主人公可以说是一位高度独立的旁观者，虽然整个游戏过程是由他来进行，但大多事件背后的故事都与他无关，47号只是作为受托者执行别人的意志。从一代开始，47号杀手就在执行这种黑暗的公正，严格来讲，他也是法律所不允许的存在，但他的对手大多是罪该万死的黑道人士，对于玩家来说，以暴制暴的快感压过了一切。从香港到哥伦比亚，再到荷兰，杀手47就像一位潜伏在阴影里的行刑者，为那些万恶的罪人套上绞索。

一个警察，一个杀手，都在与黑道势力做着殊死斗争。本该代表正义的警察深深地陷在仇恨和暴力之中，本该代表邪恶的杀手却不为自己的私欲而工作，这两个纠结的人物正好反射出黑道世界中含混不清的规则。何谓正义？何谓邪恶？在Max Payne和杀手47身上我们永远找不到答案。

三、黑道电影和黑道游戏

和黑道游戏相比，黑道电影无论在数量、质量还是影响力方面都占有绝对的强势地位。游戏的历史只有短短的30多年，而且适用人群相对较窄。早在游戏之前，黑道的故事就已经通过文学和电影的形式深入人心。远的不说，就说我们最熟悉的香港电影，就是武侠片和黑帮片共同统治的天下（其中还有些是武侠黑帮片）。香港黑帮片的兴盛与它的社会现实分不开，香港黑社会早有历史，电影中常常挂在帮派人物口上的“洪门”其实就是一支历史悠久的华人帮会。从描写早期黑帮的电影《雷洛传》《跛豪》开始，香港黑帮片算是崭露头角，直到吴宇森执导的《英雄本色》出现，黑帮片开始泛滥，一发不可收拾。双枪、墨镜、风衣、牙签，不仅打造了周瑞发的不朽形象，也为香港黑帮电影树立了新的标杆。《英雄本色》式的黑帮片持续了许多年的时间，直到1996年《古惑仔》出现。《古惑仔》一改往日传统黑帮片里的个人英雄主义风格，更多的是啸聚成群的团伙砍杀和下流无耻的诡计，这种抛弃了浪漫主义色彩的故事似乎更容易让人相信真正的黑道就是如此，多少家长希望一把天火将《古惑仔》的全部拷贝烧个精光，免得孩子学坏。随着香港回归祖国，香港黑帮片的数量逐渐减少，而以杜琪峰的《枪火》为代表的新派黑帮片成为了“暴力美学”的代表。相对于杜琪峰的“力量”，刘伟强的《无间道》则将警匪斗智刻画得淋漓尽致，这部影片后来被好莱坞看重，有幸被马丁·斯科塞斯再次演绎成为国际大片。

对于欧美观众来说，《无间道》绝对是另类风格的黑帮电影，因为电影《教父》早已成为西方经典黑帮片的模版。弗朗西斯·福特·科波拉根据马里奥普左的小说改编的电影《教父》是一部黑帮电影史上不可逾越的高峰。《教父》描述了黑手党的产生、发展的全过程：外来移民为生活所逼，铤而走险，靠走私、赌博、贩毒、谋杀而在美国社会中争得一席之地。影片通过对美国本部黑手党科莱昂家族的描写，反映出黑手党及其地下秩序的庞大和复杂，以及黑道家族成员之间错综复杂的感情纠葛。《教父》绝对算不上写实主义，整部影片充满希腊神话式的悲剧情结，将“命运”的主题演绎得丝丝入扣。

《教父》这样完美的题材自然不会被游戏开发商放过，EA自信只有自己才配得上将《教父》这部影史经典改变成游戏作品。游戏《教父》依托电影，采用开放式的游戏模式精彩复制了电影中那个黑手党家族的恩怨故事，但对于大多数玩家来说，吸引他们的是那部同名电影的魅力，而不是游戏。《教父》和其后的续作均制作精良，但最多只能算是对电影《教父》的一种延伸，和很多根据电影改编的游戏一样，《教父》无法超越它所临摹的电影。在游戏向电影学习的同时，精彩的游戏也成为电影制作人的目标，如之前我们提到的《马克斯·佩恩》和《杀手——代号47》被分别制作成了电影，并且口碑相当不错。



无间道

无论电影、小说、游戏，还是其他什么形式，黑帮题材本身的性质并不会变，它无非是顺应人们的需求心理而产生。小说是最初的，也是最具感染力的载体。而后是电影，其视觉冲击效果得天独厚，虽不及小说厚重，但却是在现代生活中最快的传播渠道。游戏则相对适用范围较窄，而且玩家成分比较单一，想通过游戏来传达太多的情感是不现实的，游戏的长处在于互动，可以说是一种比电影更加直观刺激的形式，仅适合用于消遣作乐罢了。

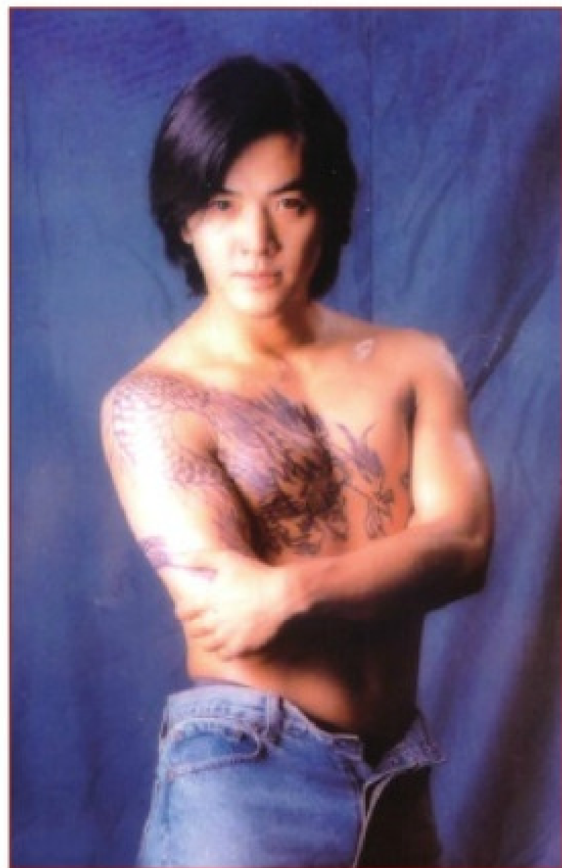
四、黑道游戏Q&A

1.为什么会有黑道游戏产生？

原因很简单，有需求就有供应，玩家需要什么，开发商就会想方设法去满足。人们总是对无法触及的事物表现出浓厚的兴趣，这种事物越是危险，兴趣就越强烈，“黑道”显然就是这样一种事物。游戏本身就是以娱乐为目的，日常习惯、道德的约束在游戏中会得到最大程度的放松。从小说到电影，从电影到游戏，可以说是一种体验方面的进化，游戏是体验刺激，包括体验黑道生活的最佳途径，其卓越的互动性远非电影、小说可以比拟。

2.黑道游戏是否应该存在？

其实这个问题（或者说是议题）很白痴，黑道游戏已经、确实地存在着，讨论它是否应该存在没有太大意义。既然已经存在了，就说明它必然有其存在的必要，但对黑道游戏的争议从未停止过。通常反对派认为黑道游戏的不良导向作用太强，应该消灭，或者至少要严格控制；赞成派的人则抱着游戏就是游戏，不必上纲上线的观点。争议一直在和黑道游戏本身处于两条平行线的位置：你们争议你们的，我出我的游戏。



古惑仔

3.如何分辨哪款游戏属于黑道游戏？

黑道游戏的数量和种类都非常多，在弄清楚之前必须先给它下个定义，也就是先要弄清什么是“黑道游戏”。显然，黑道游戏不是像“角色扮演”“即时战略”那样从游戏模式上定位的，而是从游戏的情节背景上定位的。具体来讲，玩家进行的游戏内容方面和黑帮生活直接相连的就应该属于黑道游戏之列。游戏主人公的身份并不能成为确定类型的标准，有很多黑道游戏的主人公并非黑道人士（比如《马克斯·佩恩》）。单从故事背景上也不能断定一款游戏是否为黑道游戏（有黑社会出现的游戏简直太多了），主要依据还是玩家进行的游戏内容是否和黑道直接关联。



小马哥经典形象

4.黑道游戏的弊端在哪里？

在主流舆论里，游戏本身就带有强烈的负面色彩，“玩物丧志”是最笼统、最概括的罪名，实在说不出什么理由的都可以用“玩物丧志”来指责游戏。游戏的具体副作用包括“暴力”“色情”“欺骗”等等，黑道游戏主要占了个“暴力”的罪名。事实上，黑道游戏的真正潜在危害是其题材本身，很多游戏都涉及暴力，格斗游戏、战争游戏、FPS……哪个游戏不存在暴力？然而，没有一种作品比黑道游戏更能展示社会和人性的黑暗面。所有黑道题材的作品都带有强烈的写实风格，它无异于在向玩家传达：“这就是现实”“你也可以这么做”。在DOOM里你可以用电锯把僵尸撕个血肉模糊，但你清楚地知道这是虚构的故事，而在GTA里一拳打在司机脸上，抢走过路的车辆，这样的行为是如此真实，令人跃跃欲试。

5.为什么黑道游戏有如此多的拥趸？

黑道游戏有种种不是，为什么还有那么多人玩呢？其实这和抽烟是一样的，抽烟的人自己也知道香烟有害健康，但他们还是抽，并不是烟瘾在作怪，是心理的依赖在作怪。这个问题如果要深究的话，应该属于社会学和心理学的问题范畴。大多数人的潜意识里都含有一定的暴力成分，这并不是一种错误，只是一种正常的反应，主要是由于日常生活的压力以及人类个体与集体之间的冲突造成的。人的一生实际上都处于约束状态，这既是一种保护，也是一种伤害。少数人在经历了某种诱导或者是刺激之后，会将压力释放出来，轻者伤害自己，重者危害社会。但大多数人都能平静地度过一生，这是因为有很多种发泄渠道供人排遣压力，游戏就是其中之一。黑道游戏是一种“有点危险”的发泄渠道，只要控制得当，能够比其他方式更有效地为人消减压力。或许，所有人都认为自己能够控制得当，所有人都爱玩黑道游戏。

6.黑道游戏有什么正面意义？

公平的说，黑道游戏的正面意义并不比负面意义小。我们不能把所谓的正面意义简单地理解为引导向善，黑道游戏确实不具有这个功能。不过作为一款游戏，最基本的功能是娱乐大众，而非教育，在这个基本功能上，黑道游戏可谓尽职尽责。

7.如何面对黑道游戏？

还好这个问题不是“如何正确面对黑道游戏”。问题不能简单的用正确和错误来划分，对于黑道游戏这种存在争议的东西尤其如此。黑道游戏所蕴藏的正面和负面效应都确确实实地存在，而问题在于玩家是否有能力把它们拆分开来看待。说到底，黑帮游戏只是一种游戏，游戏也是一种艺术表现形式，是艺术就会夸张，如果能够清楚地认识这一点就足够了。真正的黑道生活只有黑道人士能够真实了解，作为玩家，能够因为一款优秀的游戏获得欢乐就可以了。不过，道理永远是如此，能够理解的人自始便理解，不能理解的人最终也不能理解。不过从现实来看，因黑道游戏而暴露的直接问题并不多，有人借题发挥也是可以想象的事。就像之前所说的争议那样，你争议你的，我玩我的。

后记

也许随着社会的进步，黑道终将退出历史舞台（或许是换了一种形式），但显然不是现在。尽管世界上国家和国家之间经济实力、文化背景相差极远，但还远不足以让哪个国家脱俗。只要贫富、民族、宗教等问题存在，社会就会滋生这样或那样的毒瘤。不过应该庆幸的是，现代社会中黑道被很清晰地划分到非正义的一方，这至少能让那些遭遇困苦的人知道寻求帮助的方向。在这个过程中，黑道游戏很难真正发挥什么推动历史的作用。最后，希望大家能够用平和的心态面对黑道游戏，它们是游戏，不是黑道。

dark sector



精品 总评	8.2
制作	Digital Extremes
发行	Aspyr Media
类型	动作射击
语种	英文
文化包容性	7.8
上手精通	8.4
画面	8.3
音效	8.5
创新	8.6
剧情	7.5

黑暗地带

■辽宁 枫红一刀流

为何要玩这款游戏?

有别于其他射击游戏的，在于它名副其实的黑暗基调，在于它强调的动作性，更在于它多样的战斗技能。游戏中借鉴了很多其他游戏的成功之处，如《战争机器》的驾驭机甲、《失落星球》的武器升级系统、《生化危机4》的武器飞行控制模式、《莎木》的QTE指令等。

游戏的画面看起来不是那么眩目华丽，都是那么黑漆漆灰蒙蒙的，面对的敌怪也如寂静岭那般变态恐怖，一种黑暗压抑的气氛贯穿游戏始终，对锻炼神经的强韧度和提升肾上腺素的分泌大有好处。

游戏的主手武器——旋刃的设定是一亮点，它可以远程取敌首级，还可以附加火电冰3种自然属性给敌人造成较高的伤害，主角还能利用子弹时间模式控制旋刃转弯杀敌。主角本身的技能会随着身体的变异程度而开放，什么蓄力投掷、隐形、能量盾、冲击波，近战中还能使出终结技来一击毙命，真正是花样繁多。除此之外，游戏还拥有一定的解谜的成份，使战斗摆脱了枯燥的射击，对锻炼玩家的手脑协调能力和激发思维活跃度大有裨益。

操作键位

移动：WSAD	开火：鼠标左键	瞄准：鼠标右键
投掷旋刃/火箭弹：C	投掷手雷：Q	肉搏/动作：空格
隐蔽/翻滚：短按Ctrl	奔跑冲刺：长按Ctrl	能量冲击波：T
防护盾能力：短按E	隐形能力：长按E	拾取：Z
填弹：R	手电筒：F	手枪/旋刃：1
步枪：2	道具栏：I	接近地雷：U
加农（机甲）：M	电子对抗（机甲）：G	

第一章：序章（Prologue）

潜入（Infiltration）

剧情：我的名字是Hayden Tenno，是为美国政府服务的秘密特工，此行的任务是前往Lasria市进行清理背叛者的行动。说来话长，此事和Technocyte病毒有关。

这种病毒是一种可怕的生化武器，它使人的创伤皮肤产生金属般的光泽，感染者陷入几近疯狂的痛苦之中，成为无意识的战斗机器。它最早发现于1987年，推测为政府的秘密科研机构所制，随着病毒的

泄露，Lasria市爆发了一场大瘟疫，为此政府使用小型核弹对该地区进行毁灭性的清洗行动。然而，病毒并未被彻底消灭，富于才华的科学家Mezner带着助手Nadia和Viktor前往研究工厂调查，但他们一去未归，可能背叛了政府，也可能遭到了病毒感染。Marlow将军派我处理这件事，我管不了这么多，只知道任务是将他们就地正法，免得病毒的进一步扩散。

在临行前，Marlow将军给我打了病毒疫苗，但我的身体状态并不太好，自进入市区以来，经常的感到头痛，身体也像要被撕裂一般。途中我甚至想退出行动，Marlow让我用镇定剂先顶一下，将目标解决掉再说。

来到研究工厂的外围，沿石径下去穿过两道石拱门，越过石墙（空格），左转由窗户跳入房间。瞄准（鼠右键）破坏弹药箱，拾取弹药（按住Z）。射开铁锁撞门出去，这里是间放映室，银幕上正播放一段有关毒气的短片，在石柱上放置C4，由银幕后的铁门到走廊。

沿楼梯下去穿过淋浴室，这里是开阔的大厅，杀掉一名士兵拾到突击步枪，在右边的柱子放C4。前行左转，这个房间有4名敌人，在他们触发警报前解决掉，能收集200发左右子弹。

沿走廊前行会遭遇更多的敌兵，不过此时弹药充足，可以放心大胆的屠杀了，注意靠墙隐蔽（Ctrl），扔手雷（Q）炸一下再打，清完打扫战场，差不多有500发步枪子弹了。

剧情：进到房间，找到被绑在椅子上的Viktor，他看到我仿佛见了大救星："感谢上帝，你来了……"

"废话少说，Mezner在哪？"我没时间听他罗嗦。

"他开着魔托车刚回来，现在去楼顶了……"他还没有说完，我就开枪爆了他的头，然后向将军报告："找到了，解决掉一个！"

将军道："很好，不过要小心，Mezner太危险了，我们没有把握活捉到他。"

"我也头疼这件事。"我答道。

将军道："如果Mezner提取到感染者的病毒，会引起更可怕的瘟疫，现在只有杀掉他了！"

撤退（Escape）

出屋上楼梯，立即靠墙站好，首手清理仓库大厅里的伏兵，找楼梯到二层平台，看到窗外有武装直升机，冲刺跑过去（Ctrl）躲避它的扫射，在平台末端的屋子里安放C4，桌子的弹药箱里有手枪子弹。出屋来到外面天


来到工厂外面，我的身体感觉稍微的不适



在小屋里找到同事Viktor，我毫不犹豫地处决了他



主角的技能

抓取（Steal）：在主角被感染身体获得旋刃后的第二章开放，可以躲在掩体后远程拿取武器和弹药以及升级箱等道具，是常用的基本技能。操作方法：鼠标右键瞄准目标，这时会有高亮的旋涡显示在屏幕，按鼠标左键确定。弹药箱要先打碎，才能抓取里面的子弹。

蓄力投掷（Power Throw）：第三章开放的技能，它能使旋刃飞得更远，拥有更强的破坏力。一般用它来破坏铁门和大箱子上的锁头，打盾牌兵这样顽固的敌人也会产生较久的僵直，而普通敌人则一击致命。操作方法：点击鼠标右键瞄准目标，等准星圆圈变成黄色的瞬间投掷旋刃，飞行轨迹会产生黄色光芒。

自然元素能量（Energy Trap）：第三章开放的技能，给旋刃附近自然元素的能量，能给敌人造成更大的伤害，或给环境造成相应的影响。

火元素：它通常从火堆、汽车和油桶上取用，能使敌人或物体燃烧，对僵尸有很好的杀伤效果，从第四章开始要用火属性来烧掉阻路的黑胶生物。

电元素：它可从闪现电花的灯具、线盒或机枪兵的残骸上取用，能残掉枪塔，并对机械或士兵产生较强伤害，也能点燃泄露的燃气管道。

冰元素：从冷冻机或冷冻罐上取用，能使将僵尸或士兵瞬间冻结，也能使流水冻结成冰，有的关卡甚至可以将水流冻成冰柱来作为掩体使用。

子弹时间（After Touch）：第三章开放的技能，用子弹时间这个称呼容易理解些。在投掷出旋刃后，可以用子弹时间模式控制旋刃的飞行方向，使之转弯杀敌或触摸开关。操作方法：先投掷出旋刃，再按住C键切入子弹时间模式，用鼠标来控制旋刃的飞行方向。

能量盾（Shield）：第四章开放的技能，在身前祭出一道圆形的魔法盾牌，能阻挡所有子弹的攻击，持续6秒时间左右。一般用来摆脱危急的状况，利用无伤害时间来攻击敌人或转移位置。操作方法：按一下E键即可。

元素能量冲击波（Energy Pulse）：第五章开放的技能，当旋刃附加元素属性后，朝目标投掷后按T键释放，会产生能量冲击波，对附近的多个目标造成元素伤害。

隐形（Shift）：第七章才会开放的技能，它能使敌人看不到主角的身形，持续大约6秒时间，适用于潜行暗杀，躲避摄像头或枪塔。操作方法：按住E键，和能量盾有所区别。

生物盔甲（Proto-Armor）：第八章获取的能力，永久增加力量和防御，属于被动技能。

台，先躲到左边的集装箱后解决掉5名敌兵，随后与空中的武装直升机展开周旋。

Boss：武装直升机（Kamov Helicopter）

首先在集装箱旁拾取火箭筒，趁直升机飞开时，踢开箱子拿火箭弹，每次能拿4只。回到集装箱后，绕圈躲避直升机的扫射，在它扫射的间隙或停留在固定位置时，闪出去用火箭筒瞄准轰击，瞄准正确时会有轻微声响表示锁定目标，这时果断发射火箭弹，击中后再跑回集装箱后面，等候下次机会。将它击中3次后，直升机拖着一道烟幕坠毁。

剧情：刚炸毁直升机，转身看到一个穿着全副金属盔甲的人，我扛起火箭筒朝他发射，没想他用手中的刀刃轻轻一挡，火箭筒便逆转了方向，我连忙纵身跳下天台，身后爆炸的气浪将我抛向远方……醒来看到Mezner站在我的面前，旁边还有那个盔甲人。



为了躲避外面直升机的扫射，快速跑过窗前



清除天台上埋伏的敌兵



拾起火箭筒击毁空中的武装直升机

枪械升级

游戏中允许给枪械进行升级改造来提升属性，类似于通常角色游戏的镶嵌系统。升级需要收集升级箱，隐藏在场景的各个角落。每种枪械只有宝贵的几个升级槽，并且升级是个不可逆的操作，因此有必要将各种升级箱的功用介绍一下。

精确度（Accuracy）：使枪支的准星变小，增加枪口的移动速度，提升射击的准确率。对枪支的性能影响较大，建议使用。

弹夹容量（Clip Extender）：使弹夹容量提升25%，减少填弹的频率。效果一般。

双弹射击（Double Shot）：一次射出两发子弹，杀敌效率提升，一支枪用一个即可。效果一般。

剧毒弹壳（Enferon Shells）：在弹壳上浸过化学毒剂，击中怪物会在附近释放毒气，造成持续伤害效果，但对人类无效。强烈推荐使用。

杀伤力（Fire Power）：子弹的伤害程度提升25%。推荐使用

射速（Fire Rate）：增加枪支的射击速率，提升杀敌效率。效果一般。

穿透力（Puncture）：子弹能穿透敌人的身体再射入后面的目标，只是敌人站成直线的几率太低了。不推荐使用。

填弹速度（Reload Speed）：填弹速度加快25%，大致3秒左右。不推荐使用。

阻滞力（Stopping Power）：给敌人施加较高的动能，对其有击倒效果。推荐使用。

增加升级槽（Upgrade Slots）：增加一个升级槽，是游戏中珍贵的道具。强烈推荐使用。

"他们跟你说什么了？Hayden？" Mezner问道。

"他们说你变得丧心病狂！"我无力地回答。

"哈哈，是这么说我吗？"他笑了，似带着某种深意，说道："他们也会这样说你的，不是吗？你是不稳定的、危险的实验品，但他们还是派你来了……"Mezner脸色一肃，道："但是，我可以改变你！"话声甫落，盔甲人手中的利刃刺入我的肌肤，焦灼的伤痛使我动弹不得。

"你了解这种病毒吗？" Mezner继续说道："这是我给你的恩赐，它将在你污秽腐朽的躯体中华丽的生长开花，而你，会在这过程中慢慢消亡。尽管那样，你所得到的是所有人都梦寐以求的……"

第二章：暴露 Exposure

升级箱：2个
获取能力：旋刃、抓取

感染（Infection）

剧情：我从痛楚中醒来，发现右臂已经被病毒感染，污秽黑浊得犹如一团腐肉，我用随身带的镇定剂根本不管用，只好拖着伤残的躯体朝前面村庄走去。在一间木屋里找到电台，和Marlow将军联系："喂，头儿，我被感染了！"

"冷静点，伙计，Mezner死了吗？"将军的声音平静如昔。

"可能吧，我引爆了炸弹。你听到我说的了吗？我被病毒感染了，需要镇定剂！"

"我会立即带着Hazmat小队赶过去，你赶快到港口山顶的观测站找联络官Yargo，他那里有镇定剂。快走，沿着北边的海岸！"

"可是，我的装备都丢了。"我有些气喘吁吁，呼吸一下都很艰难。

"那没关系，正好可以轻装上路了。"他的声音听起来有些漫不经心。

就在这时，门外响起脚步声，我连忙闪到门后，趁那名全副武装的敌兵进入时，由背后扭断他的颈椎。又有敌兵闻声扑入，情急中我那感染的右臂突然生出金属旋刃，奋力一挥，将眼前敌兵的头颅削掉，门口的人影来不及细看，挥手便将手中的旋刃投了出去，人影应声而倒。诧异间，铮的一声，旋刃飞回到我的手中，仿佛附有了灵性。



受Technocyte病毒感染的右臂生出一只不弃不离的金属旋刃

小贴士 本关开始没有弹药，变异生成的旋刃成为主要战斗武器，持续一段时间不用枪械，可取得“旋刃大师”（Glaive Master）成就。由于这里敌人都较弱较少，在这里拿最恰当不过。

小贴士 由于Hayden被病毒感染，不能被枪械的指纹认证管理系统所认可，每支枪械只能使用大约20秒的时间，到第四章才能在黑市武器店购买到没有认证系统的枪械。此期间手枪可以随意使用。

穿过木屋来到庭院，靠到左墙后，前面有4名敌人躲在箱桶后，练习一下旋刃的使用技巧：右键瞄准敌人，按C键投出旋刃。进到酒吧，解决掉两名敌兵，地上的枪械就不用拣了，反正用不久。左边的桌上有钞票，后面购买武器要用到，吧台右边的小屋里有弹药箱，由吧台后的楼梯上去，继续搜刮弹药和钞票。

撞开木门来到街道，快速躲到左墙后，街上埋伏大量敌兵，用手枪解决。此时学习抓取技能，鼠标右键瞄准要抓取的目标，它会显示为火红颜色，再按C键投掷旋刃抓取过来。在街左脚手架上有C4炸弹，用抓取技能抓过来试试。

市场（Market）

用C4炸开街右的屋门，进到走廊，桌上有钞票可拿，再用抓取技能拿到升级箱①（射速）。进入右侧房间由断裂的地板摔下去，透过墙上的裂缝看到走廊外有敌兵潜行，于是躲到门边守株待兔，解决掉他到走廊，杀另一名伏兵，在走廊末端桌上拿钞票。

进屋拿弹药，听到屋外盘旋的直升机马达声，往前到一间宽敞的仓库，看到直升机跳下很多的士兵。要注意的是，这些士兵拥有生化装备，投掷的毒气弹会发出嘶嘶的声音，冒着褐色的烟雾，因此看到它们滚到身边，要迅速转移位置以免被毒杀。

最好的位置还是呆在平台上，将士兵逐个引到窗边来射杀，没子弹可以抓枪过来用。将士兵杀到一定数量，一只庞大的石巨人破墙而入。


投掷手上的旋刃可以抓取远方的道具


在一间大仓库里发现外面布满了敌兵

Boss：石巨人（Colossus）

巨人会追逐拳击或拆石块扔过来，不要硬拚，尽力逃跑躲避，它的注意力会集中在剩下的那几名士兵身上，让他们自相残杀。如果士兵被杀光，石巨人会朝主角攻过来，这时就要找枪对抗了，伤它到一定程度便会落荒而逃。

打跑了石巨人并清除了士兵，跑到最右边，用旋刃从高处抓取升级箱②（杀伤力）。来到河边，投旋刃启动对岸的控制台接通桥梁。推门进入机房，打烂地上的铁锁，由井盖跳入下水道。


等敌兵被巨石人清光后，再出去面对这个大家伙

第三章：军需物资 Baggage Claim

升级箱：4个
获取技能：蓄力投掷、自然元素能量、子弹时间

蓄力投掷（Power Throw）

沿通道收集弹药和钞票，钻出洞穴外面下起了倾盆大雨。沿着海岸线一直行去，转角的钱箱里有3000块，往前是一座军队营地，遭到军人的伏击。躲到帐篷和箱子后清剿敌兵，用抓取技能抢武器，或从附近的箱子补给弹药。

将第一批敌兵清除后，获得蓄力投掷技能，可使旋刃附加4倍伤害。往前是一道铁栅门，试验一下这种技能，瞄准目标后按住C键，利用准星将变成黄色的瞬间投旋刃出去，将栅门上的锁破开。此技能尽管威力强大，但时机不好把握，要留点提前量才能施展出来，以后得多加练习。

进院子的帐篷找到升级箱①（精确度），大箱子用蓄力投掷破开，一堆弹药。离开帐篷往左下石阶，往前又是一道铁栅门，用蓄力投掷开锁。前面是开阔的广场，大量的士兵埋伏在这里，利用掩体步步为营地杀过去，小心躲开毒气弹，机枪手优先清除。由于精准性的提升，爆头并不是难事。清完敌兵到台阶左边桌上拿钞票，再到右边帐篷里拿弹药，然后由建筑左边找到下水道入口。


来到港口，这里下起了倾盆大雨

水道遭遇战（Encounter Utility Tunnel）

沿通道前行，看到有道关闭的铁门，左转看到墙上有接线盒，上面闪烁着电火花，将旋刃扔上去会充满电能，然后迅速将它投向那道铁门打开它。注意，在铁门左边，发电机后面有只升级箱②（杀伤力）。

进门沿通道前行，遇到啃噬尸体的僵尸，用蓄力投掷屠杀，若

> **小贴士**
> 在这里可以尝试用蓄力投掷，用子弹时间控制旋刃杀敌30名，可取得“精确技巧”（Finesse）成就。

它们跑近就用手枪射杀，这些家伙生命很低，且移动迟缓很容易对付。

给旋刃充电破开铁门，将手电筒打开（F），爬竖梯到蓄水池与大群的僵尸交战，保持移动甩开一定距离再打，在敌人集中时尽量用蓄力投掷，有一击群杀的效果，杀到一定数量对面的铁门会打开。

进入末端的黑屋，在角落里拿到升级箱③（双弹射击），用蓄力投掷打开电梯的大门，乘电梯来到外面，此时拥有子弹时间技能，在投掷旋刃后再按住C键进入子弹时间，可控制旋刃的飞行方向，运用这个技能可以使旋刃转弯杀人。

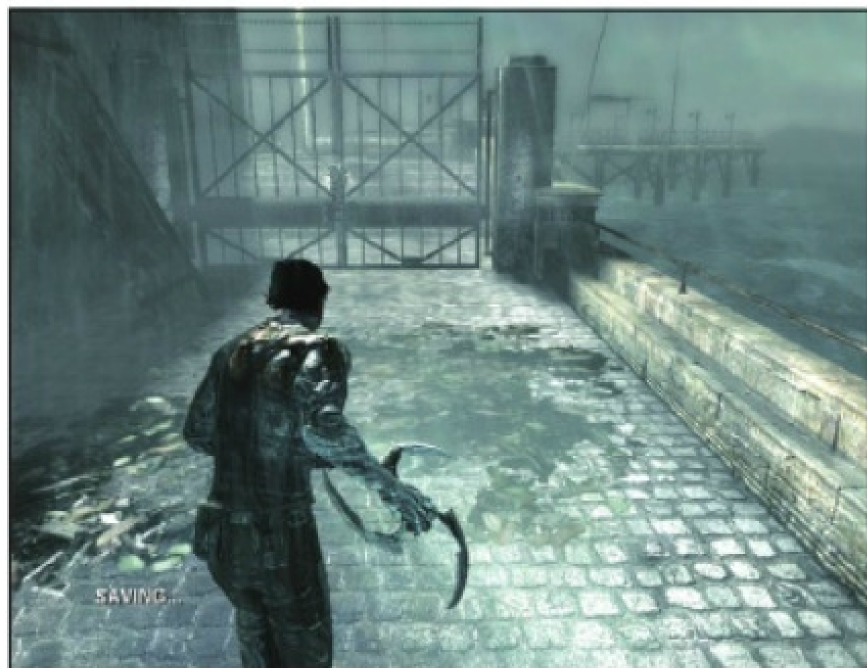
屋顶的战斗（Rooftops）

出屋躲到矮墙后，下面是开阔的广场，在这里清掉几十名敌兵，在这里可以练习一下子弹时间的技能，开始的时候会有盾牌兵攻上来，扔手雷炸掉他，也可以蓄力投掷旋刃打掉他的盾牌再开枪弹杀，如果让他接近很不好打。

清完敌兵跑到广场的地下室里拾钞票，大纸箱后面藏有升级箱④（弹夹容量）。回到广场，上楼梯到平台，这里还有个地下室，有钱箱和弹药箱。回到平台找到一道铁门，开关在铁网后的墙壁上，这里要投掷旋刃并进入子弹时间模式，控制它击中墙上的开关，命中的话会打开铁门。



清除驻扎在营地里的敌兵



游戏里很多的大门和大箱子都需要用蓄力投掷旋刃来破开

> 剧情：在小屋里我见到了Yargo，他是长期居住此地的老特工，对这里的人情掌故和地下黑市都比较熟悉。我从他手上拿到了镇定针剂，尽管它不是特效药，但能延缓病毒的蔓延，为我的行动争取时间。
>
> Yargo说道：“你在城堡中制造的爆炸，将Mezne拘禁的感染者给释放出来了，现在他一定正忙于搜捕他们。他们使用的是前苏联在80年代使用的低频发射器，用它来诱捕那些感染者。”
>
> “就像飞蛾扑火……”我答道。
>
> “注意听…那只发射器藏在一座城堡的古墓里，你可以由教堂潜入，然后炸掉发射器，这样Mezner就不能如愿啦。”
>
> “可我拿什么炸这个东西？”
>
> “拿上这个……”Yargo把一枚徽章放到我的手上，道：“带着它前往黑市武器店，会有人给你炸药，还有解除认证系统的枪械，只要你出得起价钱。”
>
> 我离开小屋，用蓄力投掷打开弹药箱，再开枪打碎盖板的锁头，由竖梯进入下水道……



广场上埋伏大量敌兵，步步为营推过去



这里要控制旋刃飞到院子里面撞击墙上的开关



在小屋里找到通讯官Yargo，从他手上拿到镇定剂和徽章

第四章：飞蛾扑火 Moths to the Flame

升级箱：11个
获取能力：防护盾



街道（Street）

往前用蓄力投掷开门，出去到街道看到石巨人一掠而过，在附近搜刮钞票，两只桌上各有1000元，台阶下的两只钱箱各有3000块，右边还有弹药箱。如果一直仔细收集的话，此时差不多有2万多元了。沿街道右转，由井盖进入游戏中的第一间地下武器店，它的功能是买卖枪械，给枪械升级或存取购买的武器。黑市卖的枪没有认证系统，可以永久使用。此时身上的钱可以买一支AKS-74了，有3个升级槽可以填满。

离开武器店，往前跳落有喷泉的广场，迅速跑到石质花坛后面，和大量的伏兵展开枪战。注意不要躲到木板后，很容易被子弹打烂。在广场的电线杆上有电源，用它给

旋刃充电。战斗期间会有一名盾牌兵冲过来，用旋刃打成僵直再开枪射杀。敌人的生化兵会扔毒气弹，注意观察并及时转移位置。清完广场的伏兵在附近搜索一下，有只弹药箱。

穿过广场左转还会遭遇敌兵，在卡车上可以击爆油箱取火，空中的油灯也可以，用火焰旋刃远程杀敌，左边的通道还有电源。这里还有一名盾牌兵，要小心了。转角处的机枪手较远，可由左边的通道和石柱来接近，机枪旁有弹药箱。

小贴士 用电击杀敌30名，可取得电工（Electrician）成就。

学校内部（School Interior）

上阶梯进小巷，左边的门口拿到升级箱①（穿透力），由右边的门进到楼里。在大厅拿弹药和钱箱，看到墙上攀附着蠕动的黑色胶状物，绕到后面走廊用蓄力投掷开门，在庭院里遇到几只变异僵尸。解决掉僵尸，在庭院中央的雕像后转动阀门，雕像头顶开始释放燃气，跑到庭院左边房间在电源上给旋刃充电，用它点燃雕像头顶的燃气，形成取之不尽的火源。在庭院右侧通道上拾取升级箱②（填弹速度），然后给旋刃充火，用火焰烧掉阻路的黑胶物，它会发出刺耳的尖啸。

进楼在左边拿弹药箱，上楼有僵尸



在黑市武器店买一支AKS-74，伤害虽不是很高，但性能稳定



给旋刃附加火、电和冰元素能量，能给敌人造成极大的伤害



在学校内部的庭院的灯盏上给旋刃取火



操控机枪朝驻扎的部队扫射

从洞里爬出来，来个蓄力投掷。进教室的两张桌上拿钞票，穿出去来到庭院上层通道，用蓄力投掷开门，再到庭院取火烧开路上的黑胶物，然后乘电梯到3楼。

在庭院阳台上取火，进屋烧掉僵尸，在桌上拾钞票，穿过两间教室来到庭院的另一边，同样取火烧掉阻路的黑胶物，推门来到另一边街道的阳台。



在别墅前的广场上遇到一只机甲怪物，用火箭筒来轰吧

召唤测试（Focus Test）

剧情：这时我忽然感觉到脑中一震，一种异样的感觉，连忙打电话给Yargo求证：“喂，听到了吗，刚才我脑子里感觉到一阵震荡！”

“那是低频发射器，在冷战期间曾用它在水中传送信息，看来Mezner已经启动了它，病毒感染者能够听到这种低频声音，你也不例外。”

“知道了，看起来他还设置了路障。”

“他的手下准备伏击感染者，你是他们的猎杀目标。尽快找到黑市入口，看看有没有镇定剂可用吧。”

挂掉电话由平台跳落街道，前面埋伏有大量敌兵，躲到墙后小心清敌，也可跑到马路中央的路障后面藏身，街右的油灯可以取火，街左的几盏灯可以取电，不过基本用不上。杀掉几名敌兵后，那只石巨人会跳下来将敌人清理干净，真是位好义工啊！等石巨人离开，沿街道收集弹药和钞票，在左边帐篷后有只升级箱③（射速）。

由街道往右拐至小巷，这里有间武器店，不过没什么新东西卖。进屋子下楼梯，走廊对面有弹药箱，用旋刃来拿。推门来到外面，来到一名机枪手的身后，蓄力投掷杀掉他，操起重机枪进行疯狂的扫射，这里基本没有性命之虞，需要小心的是两名盾牌兵和扔过来的毒气弹，遇到的话得及时离开机枪摆脱危机。在敌人的掩体附近有一些油桶，引燃它们能迫使敌人转换位置，趁他们奔跑的时候扫杀。确定掩体后扔掉机枪，在这边的人行道末端拿到升级箱④（子弹阻滞力），街对面的帐篷里还有钞票和弹药箱。

由小巷穿到相邻的街道，墙上有两盏电灯可以充电，左转遇到两名盾牌兵，用蓄力投掷一击斩杀，或往回跑与之周旋，随后解决街上埋伏的大量士兵，在卡车前面有武器店入口。由街道左边小巷走过去，居高临下杀掉前面的机枪手和小兵。跳落下面街道，越过沙袋沿楼梯上去。

Boss：机甲怪物（Jackal）

在别墅前的广场上徘徊着一部机甲，它有两种攻击方式：重机枪和加农炮，重机枪在跑动时不足以致命，呆在掩体后是安全的，而加农炮则能轰到掩体后面，杀伤范围大，能波及到掩体后面。迅速跑到箱子上拿火箭筒和火箭弹，再躲在铁箱后，等它扫射的间隙闪出去轰击，用完火箭弹再往其他的铁箱处快跑，拾到火箭弹继续轰，轰中6次即可解决掉它。

别墅（Mansion）

沿广场收集弹药，利用机甲上的火燃烧开堵门的胶状物，进至别墅的前厅。

对面走廊有钞票，右侧屋子有泄漏的煤气管道。上楼打开左边房间的门，里面有闪烁的电花，再跑到右边房门前，甩旋刃过去充电，用它点燃泄露的煤气管道，再用火烧掉走廊上的胶状物，上楼。

来到3楼，走廊和屋子里各有一只弹药箱，跑到屋里利用投旋刃到一楼取火，烧开走廊的黑胶物，上至阁楼，在左边木板后面拿到升级箱⑤（精确度）。

往前走突然被一团黑影扑倒在地，原来是只迅猛的变异怪物，我被轻而易举地抛到了下面的街道。

桥（Bridge）

在墙边拿到升级箱⑥（射速），沿街道前行有武器店，左转由石拱门进入隧道。来到河畔步行道，僵尸们正和敌兵混战，躲在墙角看这出好戏，如果被僵尸发觉，退后弹杀，同时要小心盾牌兵。沿步行道前行，在桥头附近杀掉几名敌兵，包括桥上的机枪手，这时会有两名盾牌兵冲下桥，到墙上充电或从卡车上取火，蓄力投掷旋刃斩杀。

到桥上战斗，对岸的敌人最好扔


很多堵路的黑胶状生物都要用火烧掉


我被一只变异怪物轻松地抛出阁楼


僵尸源源不绝地从隧道里涌出来


用火焰对付墓地里的僵尸很有效果


由这里控制旋刃越过栅栏点燃院落里的灯盏

手雷轰一下，清完士兵还会涌出一群僵尸，枪杀掉。跑到对面的桥头看到大群的僵尸从隧道里涌现，用掩体里的机枪或拾取火箭筒来打，引燃隧道里的泄露管道，火墙会将它们阻断。

进隧道左转来到庭院，中央的小教堂废墟里拿到升级箱⑦（剧毒弹壳），然后用蓄力投掷破开铁栅门进去。

陵墓（New Grave）

来到幽暗的院落，树旁有弹药箱，到右侧转动阀门，左边的灯盏燃起，取火烧掉大门的黑胶物，沿隧道来到后院墓地。墓地里爬出很多的僵尸，回去取火，用火烧掉僵尸，再用燃烧的僵尸重新取火，如此持续的烧下去，将墓地清理干净。

来到下一进庭院，从石头上拿钞票和弹药，正中的圆形建筑里有只灯盏，记住这是第一只。往左边阶梯下去，弧形通道上钻出几只狗状的怪物，用旋刃很容易解决，往右上阶梯看到第二只灯盏。进到圆形大厅，这里有第三只灯盏，遇到成群的僵尸涌过来，绕开它们跑到里间打开阀门，点亮第三只灯盏，取火烧掉所有的僵尸。

在里间角落拿升级箱⑧（填弹速度），再用第三只灯点亮第二只，再站到栅栏边，取火后朝庭院方向投掷，进入子弹时间模式，控制旋刃越过栅栏点燃庭院正中的第一只灯盏。回到先前的庭院烧僵尸，烧开庭院右边的黑胶物，前面同样是弧形的通道，注意右侧墓室的顶部有第四只灯盏，将第一只灯盏的火引过来，再用它的火烧掉通道末端的黑胶物。

教堂（Church）

进入下个院落看到一只四脚步行机甲神气地行走，结果被跳下来的巨石人砸个七零八落，这时在院落里清理余下的敌兵，在中央有武器店，到右边石后拿升级箱⑨（子弹阻滞力），然后往左进入教堂。

Boss：石巨人（Colossus）

注意在教堂大厅的一端有充电和取火的地方，在开始石巨人跳在柱子上扔石块，给旋刃附加火电元素将它打落到地上，跑上前按空格再照屏幕提示按键操作，完成一次近战格杀，如此反复3次它便跳不起来了，只能在地上扔石块和横冲直撞，这时要用火电的力量来破除它的护体，然后换枪将之击毙。

击倒石巨人后，获得防护盾能力（按住E），可以在6秒内抵消任何弹药的伤害，冻结时间在10秒左右，它对近战伤害无效。

> **小贴士**
> 在得到防护盾能力后，使用镜子般的魔法盾可以反弹敌人的子弹并以此来杀敌，获得“反弹”（Rebound）成就。

地下墓穴（Catacombs）

来到教堂内部石室，搜完弹药由井盖钻入地下墓室。穿过走廊遇到一座炮塔，用防护盾通过这里，沿走廊前行左转，穿过两道铁门进到低频发射器控制室。


用能量护盾躲避枪塔的伤害


在控制室和美女不期而遇，是敌是友？

剧情：我刚放完炸弹，在这里意外见到了Mezner的助手Nadia，她的枪正指着我的头。

“不出所料，我们又见面了！”她道。

我故作沉静地说道：“你好啊，Nadia！他们正在找你，你可以继续失踪下去，我不会透露你的行踪的。其实他们真正关心的是Mezner，那个泄露病毒的老家伙。”

Nadia说道：“这么说，他们派你执行这次任务，你知道那个是什么东西啦？”

“我想是的。”我转过身去，朝她说道。

Nadia朝我逼近，说道：“听我说，你现在单兵作战，只会自乱阵脚。”

“那又能怎样，我知道Mezner已变得良心病狂，他该死。”我无奈地说道。

“Hayden，他并没有疯。”她道：“我们只是替天行道。”

“你帮助Mezner运送生化武器？这也是替天行道？”

这时门外响起咆哮声，僵尸正在猛烈地撞击屋门，她放下了枪，悻悻说道：“后会有期了，给你的朋友带好。”说罢，由旁边的屋子离去。

炸弹还有1分钟的时间就要引爆，我快速甩掉僵尸朝隔壁屋子跑去，桌上拿到升级箱⑩（增加升级槽），然后迅速按原路退回走廊，这时往左转，在走廊右边跳进一条通道，跳落到另一边便安全了。在桌上拿到升级箱11（弹夹容量），地上还有武器店入口，有新武器卖了。



第五章：货船 The Shipment

升级箱：4个
获取能力：元素能量冲击波

步行机甲（Jackal）

在开始桌上升级箱①（弹夹容量），在电箱上给旋刃充电，用它打开走廊末端的铁门。

剧情：这时感到头痛欲裂，便给Marlow将军打了电话，汇报这种状况。

“使用双倍的镇定剂吧！”他道。

“我已经把低频发射器炸毁了，可Mezner仍没找到，现在他的手下到处都是。”这时听到直升机的马达声从屋顶掠过。

Marlow道：“看来Mezner还在拚命的运输感染者，以便用手中的抗体疫苗赚取高额利润。”

“直升机飞往那个方向？”我问道。

“在你的东南方向，不到5里的地方是一处小码头，有一艘轻便货船正泊在那里装货，快赶到那里炸掉它！”



先用电元素将步行机甲打僵直，再绕到它身后操纵它

打完电话，在院子里遇到四脚步行机甲，躲到柱子后面，趁它射击的间隙快速冲刺出去，躲到院落的箱子后面。在院子对面有道黑胶物覆盖的铁丝网，先击爆汽车上的油桶，用旋刃取火烧掉黑胶物，再用子弹时间控制旋刃飞入铁丝网，在电箱上充电，将充电的旋刃朝机甲投掷，它会

四脚步行机甲的操作键位

瞄准：鼠标右键
开火：鼠标左键
加农炮：M
电子对抗：G
离开：X



驾驭步行机甲沿街道清理伏兵



往前来到码头货场清理敌人

有几秒中的僵直，趁这时迅速冲刺到它的身后，拖出里面的驾驶员，操纵这只机甲展开屠杀。

机甲对付普通士兵像切白菜一样轻松，不过要注意火箭兵，出现警报时要用G键发射电子干扰弹来引爆。杀至街道末端，从机甲上跳下来，上楼梯进仓库，拿弹药箱和钱箱。

货场（PierEast）

推门出去，沿轨道来到码头的货场，沿轨道前行，此时获得元素能量冲击波的能力，当旋刃附加任何自然属性时，将它投掷到目标附近时按T键能释放能量幅射的范围攻击。

往前消灭一群敌兵，左侧屋子里有钱箱和弹药箱，右侧屋子也有弹药，由双扇门到仓库，躲在门口清敌，敌人的盾牌兵优先处理。上楼梯沿天桥杀过去，来到相邻的大型仓库战斗，杀完十余名士兵找楼梯下去，收集弹药，地上有武器店入口。出门避开士兵的枪火，纵身跳到空中的集装箱上，落身到海中的货船甲板。

货船（FreighterDeck）

落到甲板后，由任一侧的走廊穿过去，抄到哨兵背后用旋刃杀掉，躲到墙后和下层甲板的枪手展开激烈的战斗。全部解决后跳下去，往右绕到箱子后找到升级箱②（双弹射击），往前杀掉集装箱后面埋伏的敌兵，拾起火箭筒准备Boss战。

Boss：武装直升机（Kamov Helicopter）

箱子里的火箭弹可无限拿取，一次能带5发。要始终在集装箱间移动，如此不易被上空盘旋的直升机扫中，轰它3弹便会坠毁，将甲板炸出一个大洞。


在货船甲板上炸掉空中的直升机

由甲板的破洞跳下去，货舱里的铁笼关着很多的感染者，用控制台打开两道大铁门，在第二间货舱的左边拿到升级箱③（杀伤力）。往前找到一只密封的容器罐，好奇地打开它，从里面冲出一只猿猴般的怪物，它翻腾几下便将货船弄漏了。

此时有10分钟的撤离时间，由竖梯爬到上层，左边的路被水阻断，沿走廊跑到末端，开枪引爆油桶，炸散的木箱会在水中铺成一条路，过到对面走廊，给旋刃充电打开第一道舱门。第二道舱门附近的电箱在铁网里，这时要用子弹时间控制旋刃穿过中央的缝隙飞进去充电。第三道舱门难度稍大，电箱在两层铁网里面，同样用子弹时间越过障碍给旋刃充电，摆脱路上爬过来的僵尸，站到通道右边奋力朝舱门投掷过去。


不小心从封闭舱中释放了变异怪物，它几下就将货船底舱给击漏了

进第三道舱门上楼梯，不要直行，继续爬上去拿到升级箱④（增加升级槽），然后回到走廊跑出去跳入海中。


和变异僵尸近身格斗


对付发射弹幕的怪物，用枪械狙击是不错的方法

第六章：诱饵 The Bait

升级箱：3个



给Yargo去个电话，得知他的住处正被Mezner的人马袭击

爬上岸，我给Yargo去了电话，得知他正遭受敌人的攻击，我连忙赶去救援。在岸边的卡车附近有弹药箱和武器店入口，此时有两种新枪卖。沿海岸走进铁门，右边的帐篷里有升级箱①（精确度），不过此时会遭到新型怪物的袭击，这些家伙会弹幕攻击，用防护盾阻挡它的伤害，同时用附火旋刃蓄力投掷，或直接用枪械打，清场后进入别墅区的前楼。

前楼前厅（Encounter Infested First Floor）

来到前厅，在右边桌上拿到升级箱②（剧毒弹壳），右边的路被黑胶物阻路，正中地面陷出一个大坑，里面有泄露的水管和发电机，将右边的水道砍开，飞溅的水流将左边的发电机烧坏，生起火焰，用旋刃取火将黑胶物烧开。大厅的另一端的休息室里，有钞票和弹药箱可拿。

由烧开的路前行，在走廊遭遇3名弹幕怪物，躲到铁箱和墙后清理。沿走廊下行到大厅，这里陆续有8只弹幕怪跳出来，绕着铁箱和它们打游击，全部消灭后到后面的挂满壁画的走廊，推门到前楼的后厅。





这种怪物看似庞大，其实很好打

主楼大厅（Encounter Main Hall）

来到后厅遇到3名弹幕怪，清掉后从椅子上拿钞票，然后由窗户跳到外面华丽而开阔的院落。立即躲到石墙后面，会有20只左右的弹幕怪陆续跳出来，辨别它们的位置移动过去清理，千万不能让它们近身作战，格斗的时候容易被其他怪物猎杀。清完庭院进入主楼，在富丽堂皇的大厅遭遇重装机枪兵。

Boss：重装机枪兵（Elite Trooper）

这只重装机枪兵的攻击方式和之前遇到的四脚步行机甲相仿，使用重机枪和榴弹两种攻击，它的弱点是双肩和后背的3个高亮的能源包。利用场中的铁箱和铁板掩护身体，窥隙用旋刃或枪械打他肩膀的两个突起，完成后绕到他的背后挥舞旋刃攻击第三个，打红再使用终结技秒杀。

在大厅右侧平台椅子上拿升级箱③

（子弹阻滞力），然后在机枪兵的尸身上充电，用旋刃打开电梯。

剧情：来到Yargo的住处，这里已经人去楼空，桌上的烟斗依然温热，看来被抓走不久。监视器上传来画面，Yargo被一群士兵劫持着，Nadia正在审问他。

“开门的密码就在你的手上，很多事情你都了如指掌！”她说道。

Yargo道：“告诉你，我不过是个要退休的通讯官罢了，周游世界是我的梦想，我根本就不知道什么密码的事。”

“别耍花样了，我知道你是谁，你生于斯长于斯，是政府军的上校！曾在1987年率领部队进驻过那里，并且是最后一个离开，你能不知道如何打开通道？”Nadia沉静地走动着，慢条斯理地说道：“你有个女儿吧，还是个护士，在我们进入通道之前，她可能会遭遇一点小意外。”

“对此只能随其自然了。”Yargo道：“你那个Mezner是个十足的傻瓜，他以为能控制它？简直是太天真了！”

“他确实是这么想的，去控制它。”Nadia俯下身来，端详着面前的老人：“再问一次，说不说？”

“我永远也不会做这种事。”随着他的话声，Nadia的手抚摸着他的苍老面庞，尖锐的指甲突然刺破了他的眼球……


先将重装机枪兵的3个能源包击爆，再近身一击毙命



Nadia正在对Yargo严刑逼供

第七章：工业发展 Industrial Evolution

升级箱：7个；获取能力：隐形

小贴士 在本章节频繁使用冰冻攻击，使敌人冻结成脆弱的固体，较容易达成“严寒”（Jack Frost）成就。

前行有武器店，推荐买把Korbov TK6并升级改造一下，建议升精准、剧毒弹壳和杀伤力。来到荒败的小巷遇到成群的弹幕怪，注意附近有几只装有冷冻剂的铁桶，可以给旋刃附加冰冻伤害。



车站（Railway Station）

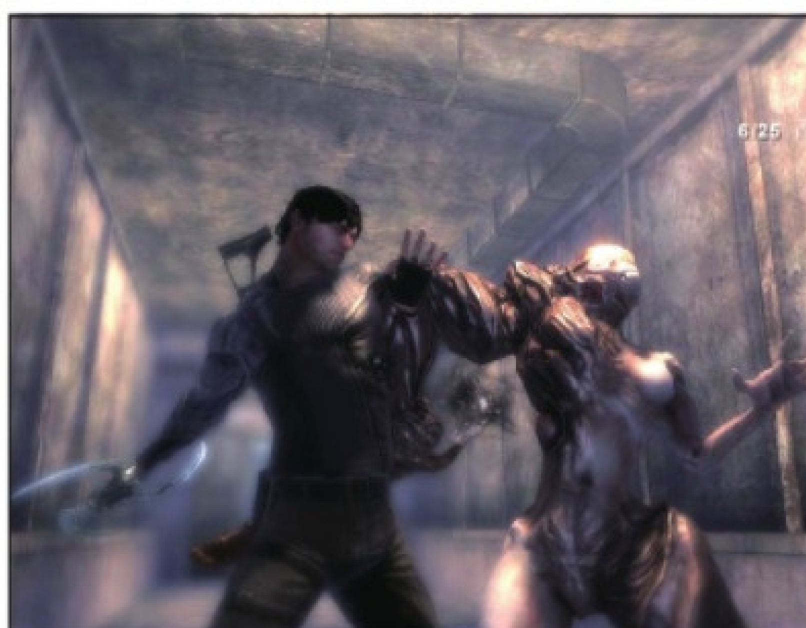
清完怪物收集弹药，穿过街道进走廊，穿出去来到车站1号站台，在列车上有只大型冷冻罐，可以无限取用冰冻元素，用它炸开旁边门口的黑胶物。沿走廊穿到轨道另一端开始清怪物，跳上车厢拿升级箱①（伤害力）。往前走遇到新型怪物，能隐身移动并发射蓝色弹幕，用冰冻伤害很容易解决掉它。

右转进走廊，穿出去来到先前站台的另一侧，用列车的冷冻罐附加冰冻元素，杀掉几只怪物，再换步枪，利用石柱掩护沿铁轨线杀过去。注意在两辆列车中间，藏有升级箱②（子弹阻滞力）。来到相邻的2号站台，越过铁轨进走廊，大量敌人涌过来，使用防护盾边退边打，由走廊末端的门到外面的庭院。

空中飘着稀零的雨丝，在庭院解决几只怪物，沿走廊下行到铁轨桥下，用旋刃近战清掉僵尸，往前看到铁轨桥塌断，看到敌兵正和怪物打作一团，趁他们两败俱伤再出手清场。穿过断桥来到


从本关开始，可以从冷冻机和冷冻罐上取冰元素了，可以将敌人瞬间冻结


Nadia正在对Yargo严刑逼供


地下车站的敌人以僵尸为主

对面建筑门口，在这里遇到一只重装机枪兵。和之前的打法一样，先用枪打它肩头的两个能源包，然后绕到它的背后打第三个，随后使用终结技秒杀。

进走廊，用充电的旋刃开门，往前来到站台，在高处平台上有升级箱③（增加升级槽），扔旋刃取下来，然后往左进入列车隧道。

地下遭遇战（Encounter Underground）

穿出隧道，沿着弯曲的轨道前行，在左侧是只大型冷冻罐，右边的冷


华丽的击杀一只重装机枪兵


前面阻路的火墙要用冰元素灭掉


将泄露的水流冻结成冰柱作为掩体


庭院里的工人塑像颇有苏俄风格



冻机上有升级箱④（穿透力），还有大堆的冷冻液桶，显然这里要用冰属性的旋刃清怪物。往前被燃烧的火墙阻住，用旋刃取冰元素灭掉它。

沿隧道前行，将阻路的小车推开，沿右边的平台前行，突然被墙洞里的怪物抓住，还好有惊无险。前面有岔路，右边屋里有武器店，里面没新东西，于是沿隧道直行。由站台越过轨道到对面，沿另一条隧道继续走下去，看到敌兵和怪物又在混战，等爆炸结束再推着小车做掩体，且战且进。往前到平台上操起机枪清扫冲过来的怪物，等它们密集的时候射油桶，引起连锁爆炸。清完从下面的隧道里拿到升级箱⑤（弹夹容量）和钱箱，然后由右侧的走廊出去。

前面仍是列车隧道，下面埋伏重兵，打开平台上的水管阀门，这样前面有水泄露的地方可以冻结成冰柱，作为掩身之处。往前步步为营地清敌，途中打倒一只重装机枪兵，然后用旋刃取冰灭火，沿隧道继续走下去，注意路边有弹药箱和钱箱可拿。站台中间的水过不去，取冰将水面冻结，踏冰走到对面。

沿楼梯到下面的轨道，旋刃取火解决几名僵尸，小心避让飞驰而过的列车。往前到站台，这里有大量可以取冰火的地方，清一群弹幕怪越过铁路线到对面，角落里有武器店入口，由楼梯离


一只隐形怪出现在Yargo的身后

开这片压抑的地下区域。

工厂内部（Factory InsideOne）

外面下起豪雨，建筑前是一尊挥舞铁锤的工人雕像，它右边的卡车下边藏有升级箱⑥（双弹射击）。进入工厂内部，对面平台出现大量跳跃的怪物，用枪械清除，随后换旋刃，近身解决掉蹒跚笨拙的僵尸。

由左边的走廊穿行到第一车间，有两部大型发电机，沿天桥过去，在下楼梯前看对面平台，用旋刃取升级箱⑦（子弹阻滞力）。杀至对面穿过走廊到第二车间，用阀门打开水管，在冷冻罐上取冰可以将流水结成冰柱，以此为掩体一路清怪，由车间末端进黑暗的隧道，墙上有黑胶物在蠕动，地上有武器店入口，还有多只弹药箱，建议给武器

升级剧毒弹壳。

往前看到被绑在椅子上的Yargo，正要探询，结果被释放出的隐形怪物扑落到下面的水潭中。

Boss：隐形怪（Stalker）

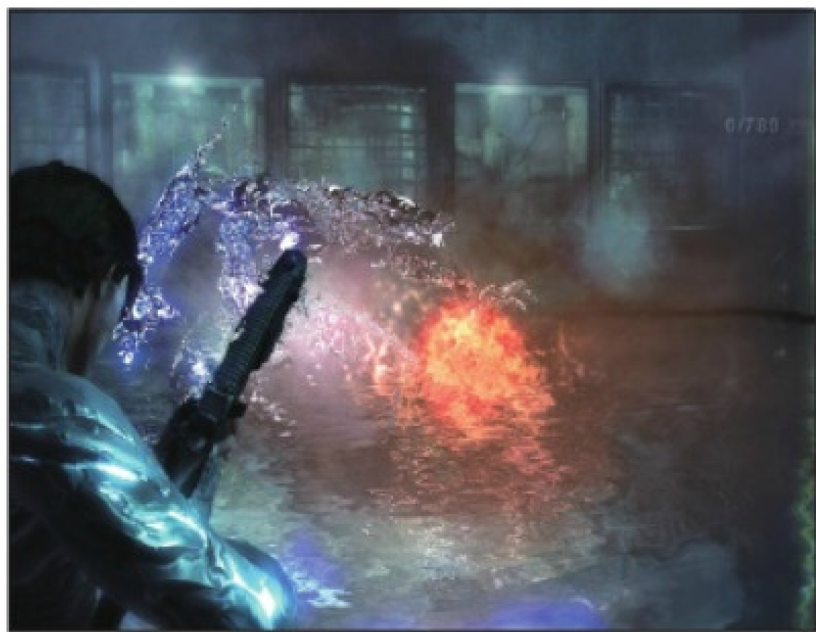
面对的是一只会隐形的怪物，初期它的移动有两种方式，一种是隐形冲刺，可以根据飞溅的水花判断它的位置，迅速闪开，趁它攻击的瞬间显形时开枪射击，或者用冰将它冻结几秒，开枪猛扫。另一种是隐形潜行到身边，此时只能靠听力判断方位，在攻击时它会吼叫一声并显形，迅速滚开并开枪。后期怪物会跳到柱子上释放电球攻击，此时按E键释放防护盾来挡，否则被击中必死无疑。在此期间怪物仍会重复使用前期的攻击，不时的扔电球范围轰炸，将它打到一定程度身体会变红，上前用终结技秒杀。

战斗结束后获得隐形能力，按住E键可隐形大约6秒的时间，但攻击的时候会立即显形。

上楼梯发现办公室的门自动关闭，原来这里有监视系统，用隐形能力潜行进去。

小贴士 在获取隐形能力后，隐形并潜行到任何敌人身畔使用终结技，可达成“幽灵”（Ghost）成就。

剧情：我扶起Yargo朝屋外走去，这时感觉脑袋一阵眩晕，糟糕，病毒发作了！就在这时，那个


隐形怪在攻击的瞬间会显露身形


用冰元素将隐形怪冻结几秒钟


我再次遭遇那个盔甲人


我连忙用备用的镇定剂来保命

给我感染病毒的盔甲人出现在身后，我今天的痛楚都是拜他所赐，愤怒的我朝他冲过去并投出旋刃，不想他长剑般的手臂轻描淡写的将旋刃弹开，随后一掌将我击倒在地。

Mezner来到我的面前，挑衅道：“是不是恨我啊，看，这是我的喉咙，请你快点割开它吧！”我将手中的刀刃挥过去，却感到力不从心，脑中一阵狂晕，于是连忙将随身携带的镇定剂刺入胸膛。

“我们真是同病相怜的人。”Mezner从我身上拾起针管，怜悯地说道：“一样的病毒，一样的镇定剂，他敷衍着我们，直到死亡的一天来临……”

我感到天旋地转，周遭一片黑暗，是不是要死了？

第八章：不寻常的过去
Unnatural History

升级箱：5个；获取能力：生物盔甲

剧情：醒来时身在医院病房，Yargo在镇定剂中加了剧毒激醒了我，这种饮鸩止渴的疗法是无奈之举，也无疑是遗患无穷的。现在我知道Mezner和我一样感染了病毒，只是我的身体发生了显著的变化，而他好像真正拥有了病毒抗体，那么我将来会不会成为一个的丑陋怪物？

正和Yargo聊着，他让我去寻找一套服装，它藏在一间地下密室里，周围戒备森严。这时门外响起撞击声，我连忙将Yargo藏进排风道，然后回身面对我凶险的命运。


醒来时身在医院的病床，原来被Yargo所救

医院
（Hospital Scene）

出病房大厅，近战格杀一群笨拙的僵尸，这里很简单，逐个绕到背后使用终结技，或远程投旋刃削头。往右由病房穿行到走廊的另一端，在保洁室找到升级箱①（精确度）。沿走廊前行，顺道在各个房间收集弹药，穿过卫生间到太平间，在这里有弹幕怪出现，再穿间病房找楼梯下去。

来到医院的前厅二层平台，解决弹幕怪，沿平台顺时针跑过去，一层大厅涌现成群的怪物，这里有机枪可以用，但不推荐，精确度低且受到两侧的攻击，老实退到大厅门口处慢慢清，敌人由楼梯跑上来要绕很远的路，这样就有充足时间解决他们了，根据弹幕的发射方向判断敌人


医院里与僵尸群的混战


这场景有《寂静岭》和《极度恐慌》的影子

的位置，并及时用防护盾来阻挡伤害，杀掉大半就可以由楼梯下去清场了，在正中吧台里面有升级箱②（弹夹容量）。

在大厅右侧有道关闭的铁门，先到左侧房间门口站定，用子弹时间控制旋刃飞进屋里充电，再跑到右边用蓄力投掷开启铁门。屋里面有枪塔，可以站在墙边扔旋刃进去充电，用电流将枪塔摧毁，或者直接祭出防护盾冲过去。

地下室（Basement）

由电梯到地下室，躲过红外线穿出去，屋里铁笼的僵尸爬出来了。下间仓库里有两只枪塔，先将里面的僵尸引出来杀掉，然后用隐形能力穿过这个房间。下一房间躲红外线来到尽头，注意上方有摄像头，隐形的话才能打开铁门。

来到手术室大厅，杀掉7只隐形弹幕怪，调查远处的手术台，投旋刃拿取升级箱③（杀伤力）。

剧情：来到下层的研究室，我看到密封舱里的那副生物盔甲，一定是那个盔甲人的装备，为安全起见我将房门的电子锁毁掉，没想到Nadia被关在了里边。她并不急于逃走，反而劝我快逃，看起来她对我还是有点情意的，我决定给她一次生的机会，然而她消沉的说：“别管我了，我已经陷得太深，不能回头了！”

我劝她道：“你也是迫于无奈，很显然，Mezner扩散病毒并非为了钱，而是为了杀人！”

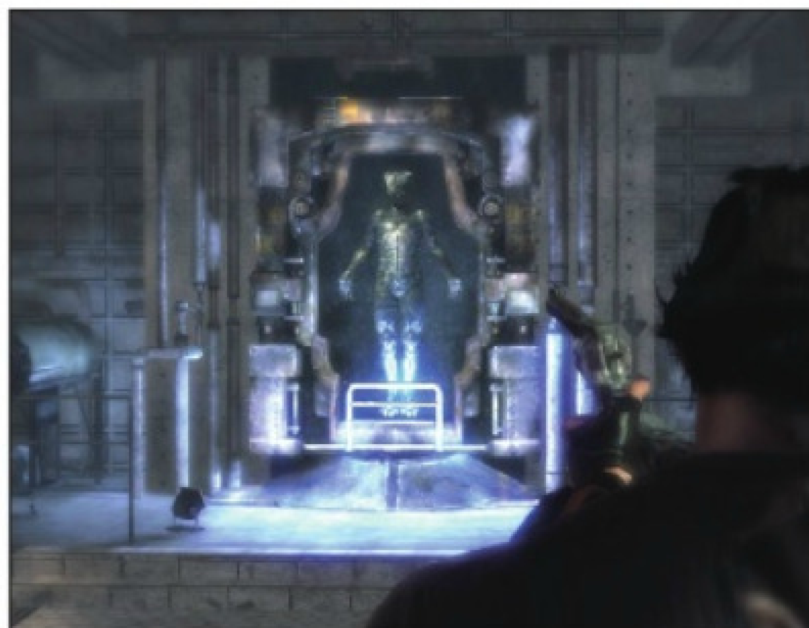
“你总这样，关心别人甚于自己。”她的眼神有些黯然，没有一点希望的光芒。

我对她正色说道：“我也不清楚为什么这么想，我只知道，这一辈子，我总是一错再错，希望至少能做对一次罢。”

“此事已经无力挽回，尽管你的初衷是好的……”她说着转身离开门口，任我喊叫也无济于事。

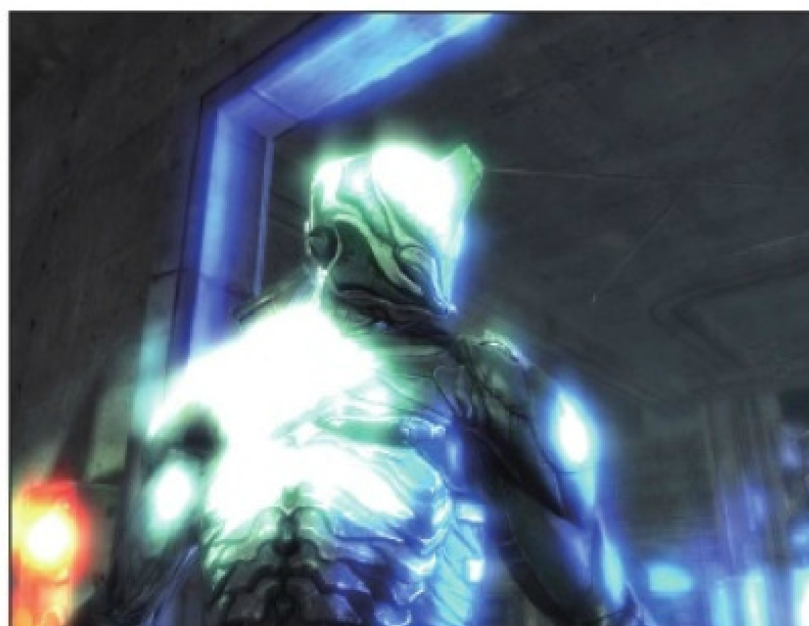
我来到隔壁找到另一副生物盔甲穿上，它对毒气免疫，并且力量提升，使用旋刃的伤害加倍。往前到大厅，用新能力和一群隐形弹幕怪练练手，在左边桌上拿到升级箱④（填弹速度）。

往前到走廊，用充电旋刃毁掉两座枪塔，清理随后涌现的士兵。进到大厅，在右边小屋里找到升级箱⑤（剧毒


在房间的密封舱里发现一副生物盔甲



房间里的Nadia不肯离开


穿上生物盔甲后的样子



弹壳），然后由电梯升上去。

第九章：强悍防守者 Threshold Guardian

升级箱：2个

街道的伏击（Street Ambush）


清除街道上的伏兵

来到外面阳台跳落街道，不远处是武器店入口，给武器升级精确度和剧毒弹壳，右边的小巷里有3堆钞票和一些手榴弹。用蓄力投掷破开左边的铁门，往前遭遇敌兵，用防护盾挡子弹反击，由于不怕毒气弹，开始的两批并不难打，注意恢复就行了。后期敌人会在建筑现身，地形占有优势，这时不妨退到街头的高大箱子后，用精确的射击狙杀，操作有点难度。

往前躲到街道两侧的石屋或木门后，街道末端建筑上有几名敌兵，一起开枪火力猛烈，祭出防护盾出去解决。沿阶梯登上建筑，在里面的庭院继续展开枪战，优先处理两边的盾牌兵，注意庭院左边走廊里有升级箱①（射速）。打扫完庭院，到四处收集散落的钞票和弹药，拾级而入进入大楼。

鸿沟（Chasm）

在楼里遇到重装机枪兵，打法与之前相同，只是这里空间较为狭小，但有柱子可以绕来绕去，很容易抄到他的身后，将他3处罩门摧毁后，上前用终结技击杀。在机枪兵的尸身上充电，用旋刃打开大门。

前面是一道鸿沟，只能从右边的通道绕到对岸，从桌上拿到沉重的格林机关枪，它不用填弹，无限弹药。有两种攻击方式：鼠标左键是机枪，C键是发射火箭弹。先将对面的枪手清一下，火箭弹炸上方，机枪扫下面。战斗期间也得小心右侧出现的敌人，敌人的直升机会空投大量的士兵。来到对岸不要扔掉机关枪，推门来到河岸。

夜色降临

■游侠 Will·Wei

相比之前已经发布的PS3版本和Xbox 360版本，PC版的《黑暗地带》有很多改进，但在某些地方也有倒退，不过《黑暗地带》依旧是近期最为流行的动作游戏。

情节依旧是老套的设定：在未来世界，作为一个特殊组织的特殊成员玩家必须“冷武器”和“现代武器”的结合去进行游戏。由于PC版暂时还不支持多人联机，而且整个游戏的故事铺开以后就是一个烂摊子，所以如果抛开杀戮和动作的快感来说，12个小时左右的游戏时间确实有点枯燥无味。

如果不事先看游戏的资料，游戏情节在开始的时候理解是有点难度的，毫无根据的情节安排，只随着一声巨响游戏就开始了，而且一开始玩家面临的敌人AI就是非常高的，如果没有以前同类游戏经验的话，估计要一段时间才能适应过来。在游戏的中前期，有些情节看似游戏主线关联很大，其实基本上就没有影响到游戏主线的前进，对于来来往往的NPC，如果只是为获得杀戮的乐趣，那么完全不必多花时间去搭理，因为每个游戏场景或者主线NPC的任何举动好像都不知道是为了什么，似乎也对主线的进行影响甚微。新能力的习得或者是物品的获得根本没有任何解释，就这样看似顺其自然其实不知所云的游戏进程就占到了整个游戏的三分之二。但是只要玩家不去较真的话，也没怎么影响到游戏的乐趣，因为游戏的乐趣根本不在这一个点上。

游戏画面只能用优秀来形容，相比之前的游戏机版本，这次的PC版在画面质量上又改进了许多。《黑暗地带》还有一点做的很好，就是“模拟的物理效果”做的很不错。

游戏的音乐和音效相对来说也还是不错的，音乐因为要配合那个黑暗和沉闷的游戏氛围，所以整个游戏的音乐都是那种听了让人心里面总觉得有点不爽的那种，不过要是真正完全达到那个效果又说明做的成功了，关键是效果只达到了一个不上不下的地步，所以有一点遗憾；游戏的音效在战斗中还是很不错的，虽然没有真正模拟到子弹击穿皮肤发出的那种声音，但是比一般的动作游戏和电影里面的音效还是更胜一筹。

《黑暗地带》的物品和武器系统设计的比较有意思，虽然在没有正式发布之前很多玩家就指责其模仿《生化危机》系列，其实不是的。《黑暗地带》虽然很多物品和武器可以从战斗中或者对游戏场景的探索中获得，但是真正实用并且好的还是只能从游戏里面的“黑市”购买。这个“黑市”里面的东西价格相比整个游戏进程可以获得的资源来看是非常之昂贵的，所以在不看攻略就进行游戏的情况下到了游戏后期会很后悔，后悔自己当初的乱消费。

《黑暗地带》多人模式不及那些专业的射击游戏或者即时战略游戏那样充满了连线的乐趣，但是一样可以体会到单人模式不曾有的游戏乐趣。

总的来说，《黑暗地带》是一款非常不错的游戏，毕竟我们不是玩RPG，对游戏情节的重视程度不需要那么高，而作为一款动作类游戏来看的话，《黑暗地带》具备一切成功的因素，之前在游戏主机平台上大卖也证明其确实是一款优秀的游戏，游戏第一批版本由于官方宣称的技术上的原因没有加入连线模式，不过官方承诺会在后期通过补丁的方式加入，还是很值得期待的。

桥头堡（Bridgehead）

桥上涌现成群的变异僵尸，用机关枪屠掉它们过桥，注意由桥左护栏往下面看，河里的木船上有升级箱②（杀伤力），这是本游戏中最后一个了。过第二道桥，杀掉几只僵尸，越过沙包掩体在附近找到武器店入口，这是也是游戏中的最后一间武器店，好好把握，用不到的枪械全部卖掉。

小贴士 在游戏中积累50000元的财富，取得“贪婪”（Greed）的成就。



往前走用蓄力投掷打开铁栅门，沿狭长的桥梁前行，结果被重装机枪兵的榴弹给轰落到下层，这就是一直带着格林机关枪的原因，用机关枪很容易扫爆他们的能源包，破掉护体后将之击毁，另一方法是使用隐形能力避过他们，直接跑到河岸。

杀掉岸边的士兵，由桥洞穿到另一侧，沿河岸一路清敌，近的用机枪扫，远的换步枪打。清完敌兵扔掉机关枪，到左侧的平台，跑到末端用旋刃取火，再回来烧掉竖梯上的黑胶物，由梯子爬上去。


拎着格林机关枪清除对岸的敌人


敌人的火力猛烈，赶快祭起防护盾


盔甲人挥舞着护盾和长枪攻了过来

沿通道一路杀敌，来到大桥的另一端，往前穿过广场进到大楼展开Boss战。

Boss：复仇女神（Nemesis）

此次面对的是当初那个金属盔甲人，他穿着一样的盔甲，手里拿着光盾和长矛，打中他几次，他的武器便会带电。初期他的攻击有3种方式，投掷长矛不会被杀，近身挥砍一定要躲，另一种就是两人角力，按提示快速按键可以避免伤害。

首先利用他攻击的间隙用蓄力投掷打她，命中的话他会丢掉长矛，从地上的长矛上取电破掉他手中的盾，等他的矛盾都丢掉就可以开枪伤到他的血了，打红后上前用终结技，按屏幕提示狂按。随后他跳到高台上引来雷电，又是全副武装攻过来，再重复之前的打法，如此3次后获胜。


和盔甲人的近身格斗


没想到盔甲人竟是Nadia，她死在了我的怀抱中

剧情：他丢盔卸甲伏在地上，我上前转过他的面庞，竟是Nadia！真是难以想像！

“对不起，我总是这么对你。”Nadia用微弱的声音说道。

“不，我是罪有应得。”以她这种创伤程度，我知道她活不久了，心中不觉一沉。

“快走吧，Mezner现在隧道里，打算利用那个魔物来统治全世界，快去阻止他，我知道你这回做的事是对的……”Nadia的声息渐弱，最终死在了我的怀抱中。

来到峡谷先清小兵，爬进四脚步行机甲，操纵它朝前行进。用榴弹轰开铁门，注意清理埋伏在高处的火箭兵，用电子干扰弹（G）来引爆火箭弹，同时开枪或开炮炸掉敌兵。这里的战斗并不难，重点就是防御，在保证机甲安全的情状下再清敌。杀至山谷尽头，右侧有道大门，跳出机甲进大门，由石崖跳落到另一端的峡谷。

第十章：黑暗地带
The Dark Sector



剧情：在峡谷遇到Marlow将军，还有一群全副武装的士兵。“你现在可以结束任务了。”Marlow朝我走来，一边说道：“在你赶往这里的时候，Mezner已经进入洞腹了，我们现在要和他做笔交易。我知道对你来说可能无法接受，但我们只能因势利导，做出如此的决定。”


盔甲人挥舞着护盾和长枪攻了过来

看着我满脸的疑惑，Marlow继续说道：“别担心，我会将事情善终的，现在你乘直升机回去，好好的享受疗养吧！”

“你的意思是……让我回家？”我朝他睥睨一眼。

“嗯。”他轻轻的哼了一声，随声扔过来一管针剂，道：“别浪费时间了，这个拿着。”

我接过针筒，道：“很好，这应该是和你给Mezner的针剂相同的吧！”我现在已经很清楚了，在Mezner身上发生了和我相同的事情，这一切都是Marlow的阴谋。


盔甲人挥舞着护盾和长枪攻了过来

Marlow听了略微一怔，随后喊道：“没错，你不用那样看我，你想当正义的审判者吗？那些病毒和生化武器可以改变的太多了，我们必须不惜一切代价把它们掌握在手中，所以我们扮演了各自的角色，甚至付出牺牲。在这件事情里，我们俩都不过是随波逐流的小角色而已……”

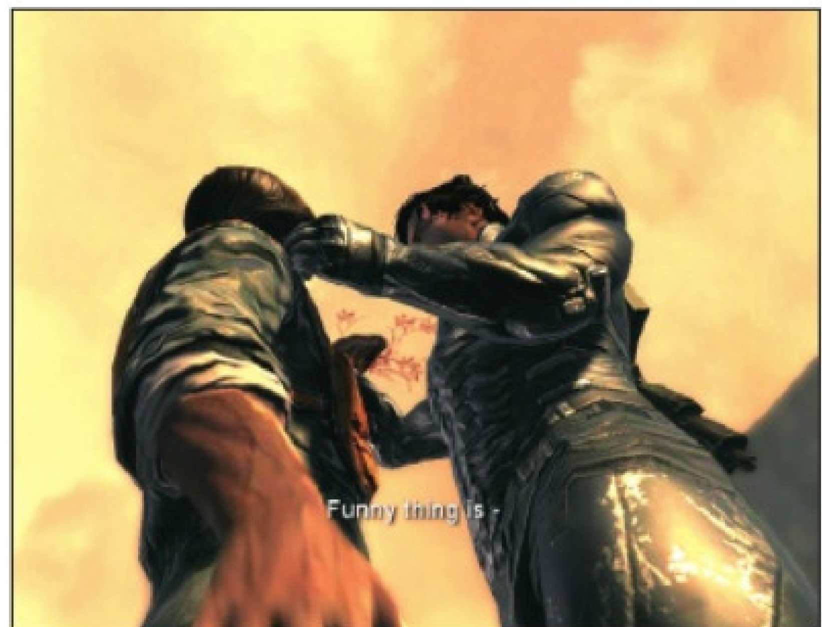
我听着他的大道理，身体里流淌的血液骤然加速，心里的愤怒无可遏止，一把抓住Marlow将手上的针筒扎进他的脖子里，旁边的士兵见变故陡生，一时还不知所措。

随着我推送针筒，将军的脸庞渐渐变得扭曲狰狞，我继续说道：“将军，我是曾经那么的信赖你，我还天真的认为是你给了我第二次生命，现在我明白了，是你把我推到了这般境地，再把我随意的牺牲……”我拔出针筒，将军烂泥般的倒在了地上，我朝天空一声长啸，身体迸发出来的能量脉冲将周围的士兵推出数米开外。

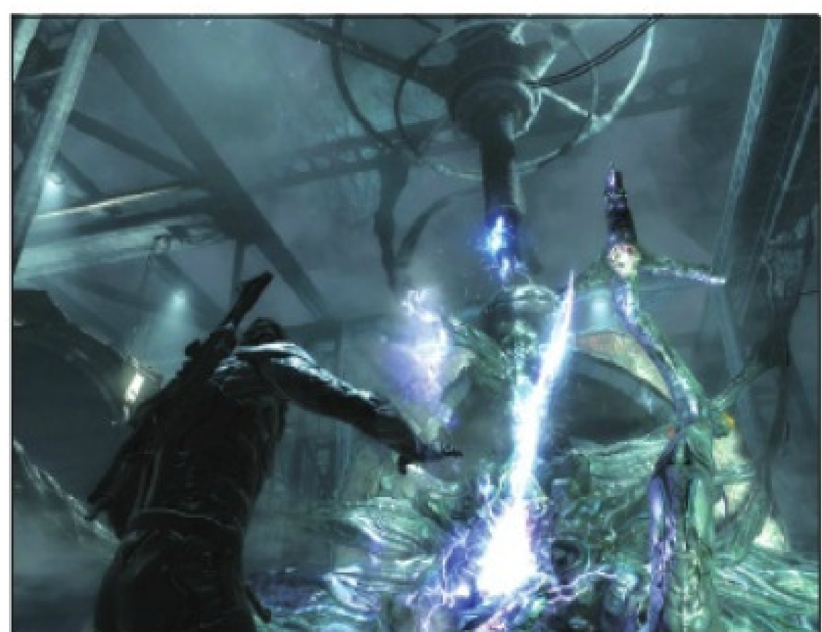


陷入混战，立即使用隐形或防护盾能力躲避乱枪的扫射，寻找掩体后优先解决近身的士兵，有了立足点就很好办了。清剿完峡谷的士兵后，由隧道进到基地内部。来到洞里，看到前面是一道圆形的大门，由右边的竖梯爬到平台，用控制室的操作台开启大门。

进入铁轨隧道，沿左边的平台走过去，在站台货场遇到大群的弹幕怪，解决后跑到左边用按钮呼叫电梯，这时大群的怪物出现，此时用隐身和防护盾保命即可，等1分钟后电梯上来跑进去。



我狠狠地将针筒插进将军的脖子上


打掉触须的3处亮点后，再用电元素将之摧毁

来到地下大厅，正前方是一道封闭的大门，由右侧的走廊直行到房间，在平台上按动操作台上的红色按钮。返回先前的大厅，由正中开启的门进入走廊，途中遇到疲累的Yargo，让他赶快离开这里，从外面把大门封上。

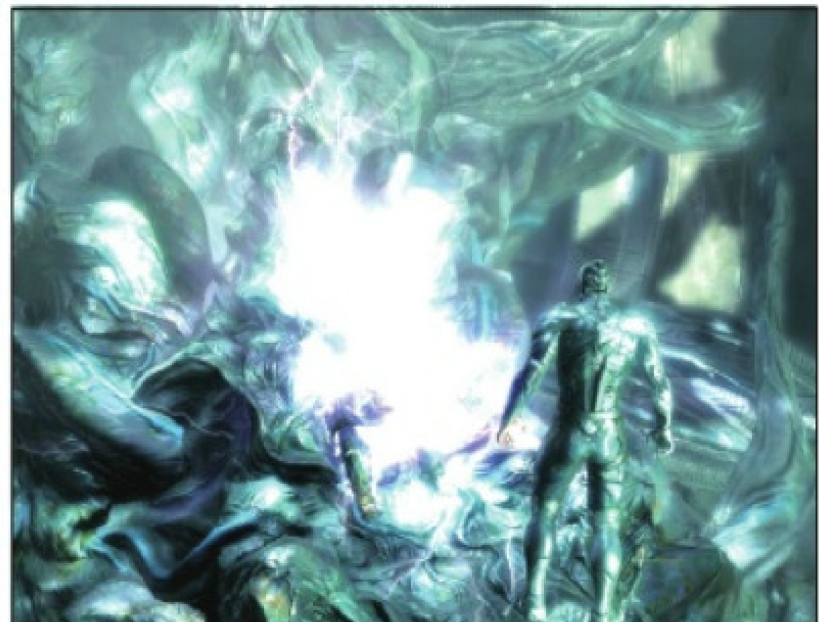
剧情：沿通道一路前行，看到一艘损坏的美军潜艇，随后在巨大的洞腹中看到一个庞然大物，在这只丑陋的生物前坐着Mezner，一付君临天下的架势。“感谢圣母玛丽亚，它终于被召唤出来了，它将伴随我横扫全球的大陆，让世人被蒙蔽的双眼重见光明，毁灭该毁灭的，让地球重归本来的样貌。”

“等一下！”我大声朝他喊道：“将军已经死了，我亲手杀死了他，他已经为所做的事情付出了代价，Mezner，千万别做傻事。”

“我的脑中只有一种声音，召唤吧，召唤救世主的降临……”Mezner的神态已经有些失常了，看来他已经利令智昏，只有放手一搏。

◎Boss：Mezner

战斗分3个阶段，初期怪物的3条蛇状触须扔石块攻击，躲避的同时枪击触须上的3个浅蓝亮点，分别在触须中部两侧和头顶，它们是触须的薄弱之处，头顶的只能等它伸下来攻击时打到。将亮点打爆后，用旋刃飞到怪物头顶充电，再等触须在高处张开


上前将Mezner击杀

须爪投掷旋刃击毁它。将3根触须全部打残后，能够看到坐在怪物身体上的Mezner，此时视野变成绿色，Mezner正试图进行意识控制，这时要迅速用旋刃或枪械攻击Mezner，否则主角便会死亡。

进入战斗中期，怪物会伸出两条触须，打法和前面相同，亮点在前面一个身后两个，身后的在其掘地时打掉，战斗期间会有僵尸陆续出现干扰，等将触须解决后再打Mezner几下。

后期会出现5条触须，增加吐火攻击的能力，触须在钻入地下后，会在主角身边穿出尖刺，按提示操作砍断，这里的难度增大，优先解决两侧的触须再打中间。

剧情：将所有触须除掉后，我走到Mezner的面前，看着他那张死灰的脸，蠕动的嘴唇以微弱的声音说道：“你……已经……成为我们的一份子……”我奋力将旋刃插入他的头颅……

玩转泡菜 解放双手

——按键精灵游戏编程实例讲解

导读



■北京 丁嘉

说到在游戏中的简化操作，很多人都会想到“按键精灵”。最初它只是一款针对键盘、鼠标自动化操作而设计的软件，基本功能是录制、编辑、模拟键鼠操作的脚本。不过在后续的发展中，不断有更多的新功能加入，例如图片比较、窗口操作、内存读取、文件操作、网络连接等，使得软件的功能已经远不限于“按键”模拟，而逐渐成为一款功能极为强大的脚本类软件。合理利用这些新旧功能，将使得你在面临一些重复繁琐的电脑操作时，有了更为简单的选择。

上述部分新功能最初是以插件形式加入到软件当中——原始安装包并没有附带，需要用户手动加入。但在近日发布的最新版7.0中，最常用的十几个插件已经完全加入到安装包中，并且可喜的是，作者还为插件以及其他功能安排了详细的联机帮助和提示，让用户使用时更为如鱼得水。当然最让用户欢喜的是：最新版已经完全免费了！因此，如果你正想了解按键精灵或有进一步学习提高的欲望，那么现在正是时候！

一般来讲，按键用于游戏，基本是面向网游，因为网游更讲究用重复的手法来升级或打宝。不过，鉴于不同用户和不同厂商对按键精灵有不同的价值判断和处理策略，本文不针对任何一款网络游戏举例，所用实例皆为经典的单机游戏，有需要的读者只要灵活使用即可。此外，在以下的正文中，将主要举例说明按键精灵的中高级编辑功能，如果你是初上手者，建议先阅读插文中的基础讲解。

实例一：《大富翁3》掷骰子赌点券

目标：抓点抓色、鼠标控制、颜色判断

抓点抓色和鼠标控制是按键精灵最基本的两个功能，以下我们以DOS下的经典游戏《大富翁3》中的赌骰子一幕为例说明。玩过该游戏的老玩家都知道点券是游戏中的关键（因为可以任意买道具）。因此当年笔者玩的时候，都是通过S/L大法，在赌城中以最大数额“豪赌”，赌之前存档，如果输了就取档重来，一般取个几十次档就能赌中——这样的往复操作，用按键精灵非常容易实现，脚本写完之后，只要坐等，便可得到大量点券。

为了模拟一般网游的窗口化界面，笔者使用工具软件DOSBox与D.O.G配合（二者下载：http://www.onlinedown.net/soft/42381.htm，http://www.fixdown.com/china/Game/4356.htm），让游戏窗口化显示，同时想办法于一开始时就将窗口左上点与屏幕的左上点对齐（以后执行脚本时也应如此），这可通过第三方工具实现，也能利用按键精灵中的插件功能实现——我们放到后面的实例三中再行讲解。对齐的目的是使脚本中的颜色判断点每次都能用。

在编写脚本之前，我们必须详细了解要模拟的游戏过程中的每步细节。首先，主角于快接近赌城时完成存档，之后①点击上方的道具（图1），②选择道具中的遥控骰子，③在选择骰子点数的界面，选择能够到达赌城的点数，本例是1（图2）。④进入赌城后，将10个筹码全部压于一格中，本例选择倍率20的“7”格（图3）。⑤按下“OK”键，程序随机投骰子（图4），无论输赢都会自动直接回到游戏的地图主界面，之后将自动进行其他角色的动作，注意它们都是自动操作的，因此在脚本中将只要延时等待就好。⑥轮转一圈后控制权回到主角身上，我们可根据此时主角身上剩余的点券数，确定刚才是赢是输，如果是赢，就停止脚本，否则继续一下步取档（图5）。⑦取档需点击右上的“PC”图标（图6），⑧然后选择“读取进度”，⑨根据事先的存档，本例是第1项，点击相应存档之后，回到步骤①。



图1



图2



图3



图4



图5



图6

以上步骤是根据鼠标的动作来划分的，因此基本上每一步对应一个鼠标操作。首先新建脚本，之后准备执行第①步。要移动鼠标，首先要做的是确定鼠标的位置，因此需要用抓点来实现。因此，点击脚本编辑界面上方的“抓点抓色”按钮（图7），软件将跳出“抓点/抓鼠标/抓图”辅助工具，此时只需将鼠标挪至游戏中第①步所需点击的道具栏上，然后按下抓点热键CTRL+ALT+1，该点的位置和颜色值就能被抓到辅助工具的第一项中（图8）。注意这时辅助工具左上方会出现抓取放大镜，供你精准抓取位置。

抓完点后切换到代码编辑界面。找到左侧“基本命令”下的“鼠标命令”，在第二项“鼠标移到 坐标…”之下，点第一个下拉框，会发现我们刚才抓取的点已经在第一项，将其选定（图9：这一步必须要点一次下拉框，因为新抓取的坐标点不会自动更新），再点击右侧的“插入”按钮，会发现一条“Moveto”的鼠标移动指令已经自



图7

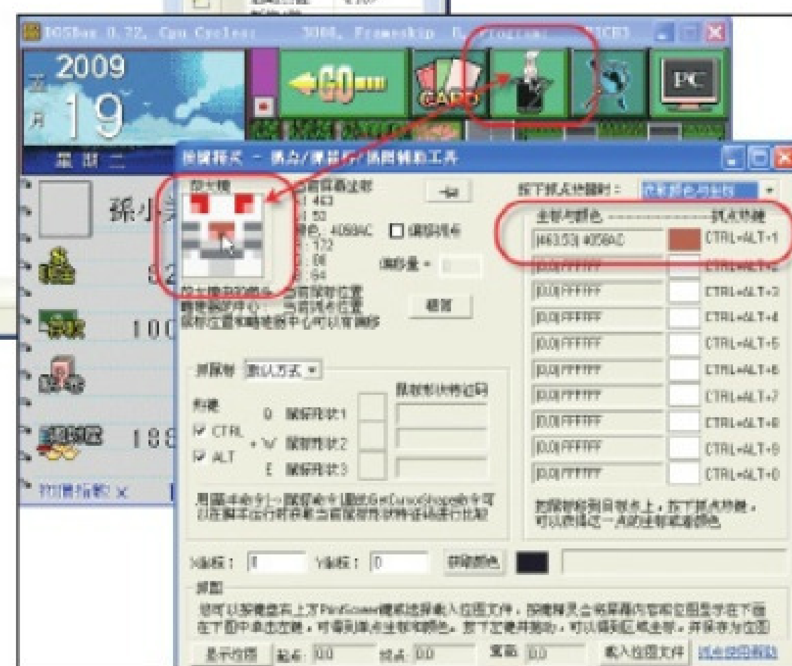
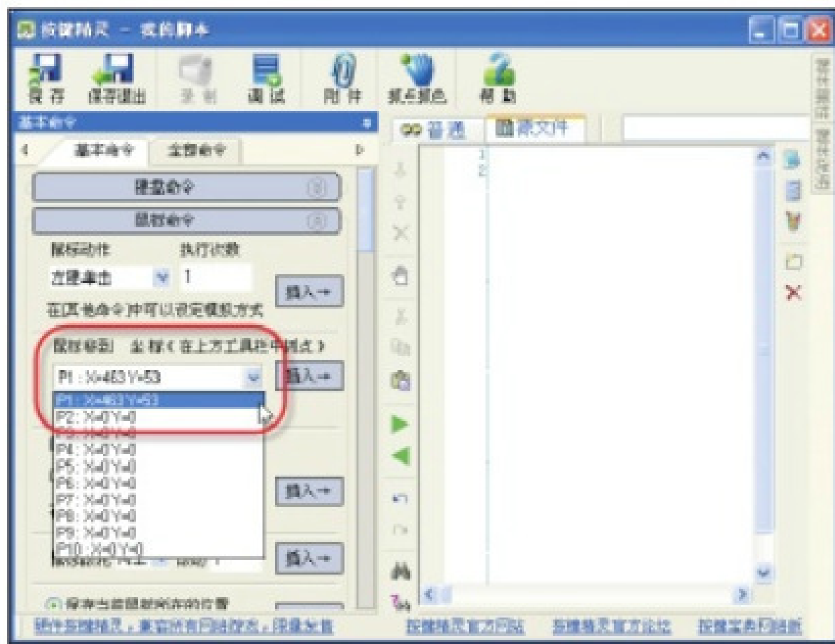
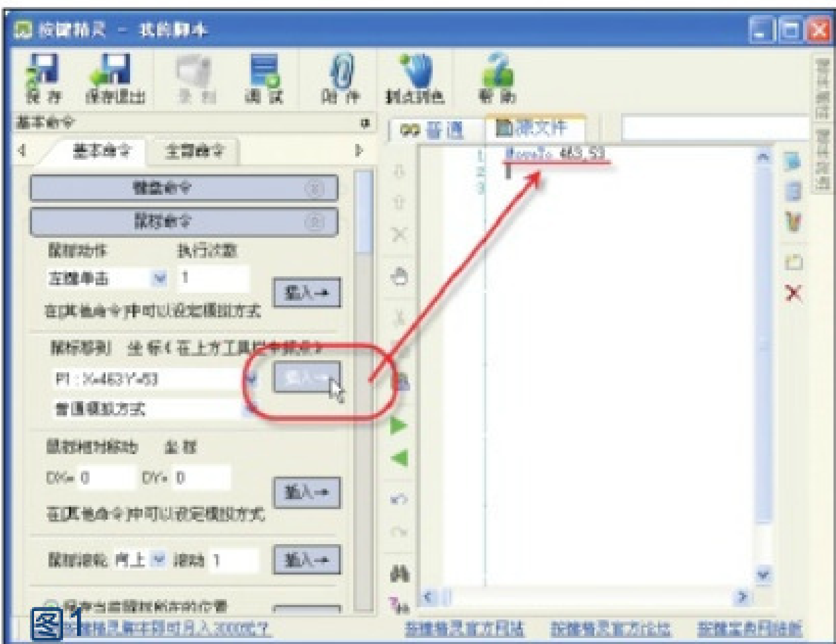
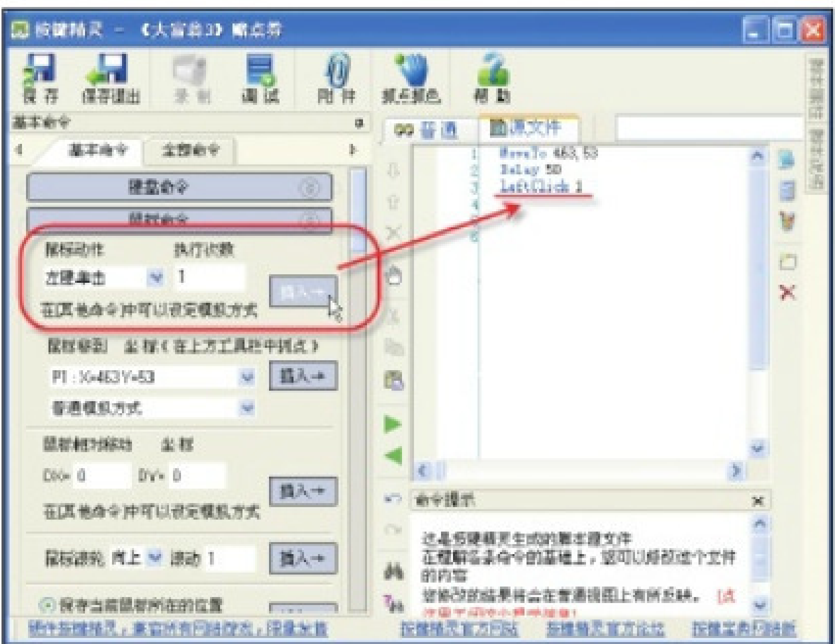


图8→


图9


图10


图11

动输入到中间的代码编辑区（图10）。

移动到位之后是单击，不过在这之前最好先添加一条延时语句“Delay 50”，即延时50毫秒，这可以有效避免鼠标移动后再点击出错（这条语句你也可在“基本命令→其他命令”中找到）。然后在“鼠标命令”之下找到第1项“鼠标动作”，选择“左键单击”、执行次数“1”，再点击“插入”，会发现新添了语句“LeftClick 1”（图11），熟悉之后，你可直接输入该语句，由于按键精灵对内部指令有逐步提示，因此基本不会打错指令。点击之后要让游戏有时间执行完命令，因此之后可再加上延时语句“Delay 500”。



小提示：到底要给游戏留多久的执行时间，要取决于游戏实际的执行速度，但以留多、保守为好。当然更精准的判断我们也可通过游戏中的颜色或图形变化来决定，请参看后文。

后面的第②步和第③步，同样是要抓点、移动鼠标、单击鼠标，因此这里不再详细讲述，只不过在第③步完成后，暂停时间须较多，因游戏角色要抛骰子→走步→进赌场。现在将几步的代码给出：

```
//步骤①，移动并点击道具栏
MoveTo 463,53
//为避免鼠标移动出错而延时
Delay 50
LeftClick 1
//给游戏留下500毫秒的执行时间
Delay 500

//步骤②，移动并点击遥控骰子
MoveTo 249,352
Delay 50
LeftClick 1
Delay 500

//步骤③，移动并点击骰子点数1
MoveTo 162,344
Delay 50
LeftClick 1
//抛骰子、走进赌城，这一步的等待时间要放长
Delay 5000
```

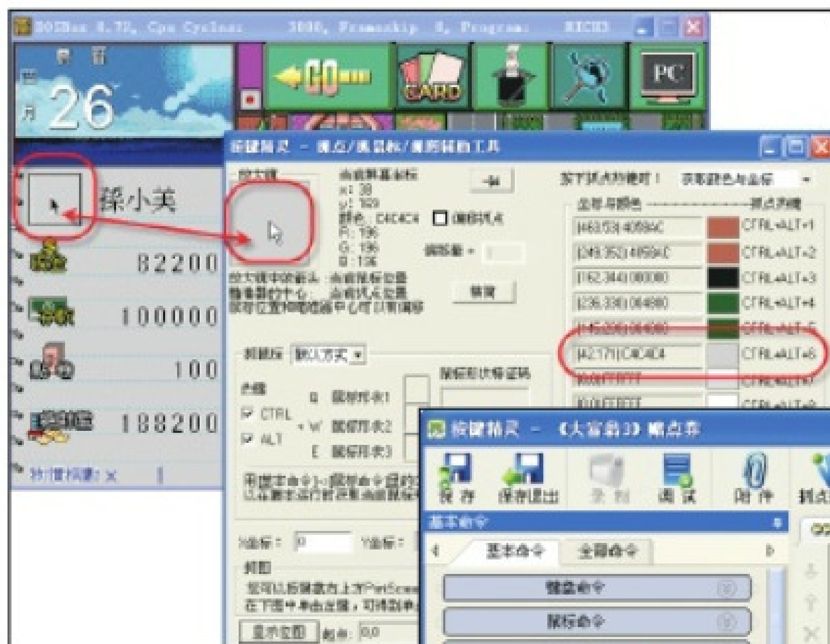
第④步要连击10下鼠标，看起来用“LeftClick 10”语句就好，但实际上这样并不能达到连击10下的效果（相应的键盘指定是可以的，参看实例二），正确做法是按一下之后略微延迟一段时间，再按第二次，如此重复10次：

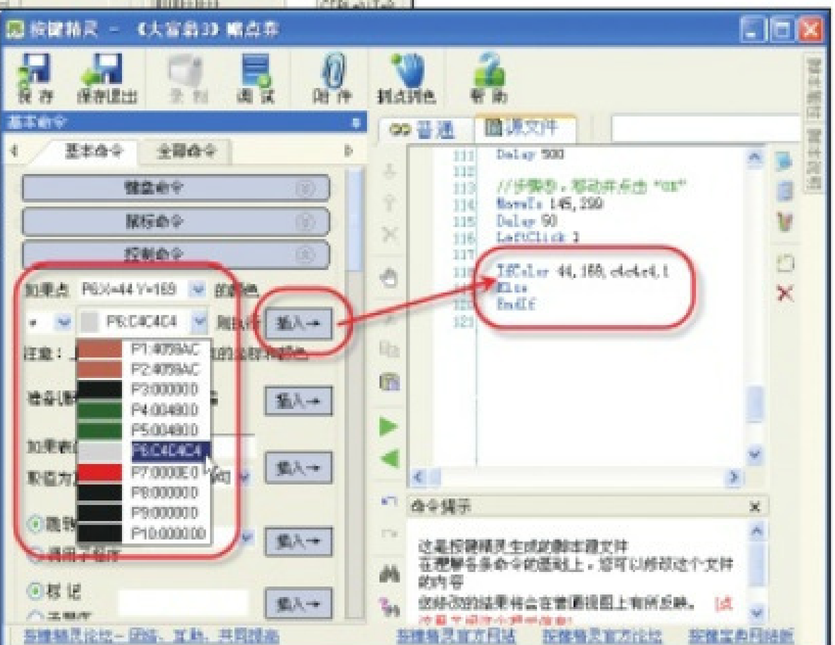
```
//步骤④，移动并投注点数“7”
MoveTo 236,330
Delay 50
//循环点击10次
For 10
  LeftClick 1
  Delay 50
EndFor
Delay 500

//步骤⑤，移动并点击“OK”
MoveTo 145,299
Delay 50
LeftClick 1
```

第⑤步之后，要等待其他NPC行动，需很长的一段时间。到底多长可根据游戏进度估计，不过这儿由于事件是随机发生的，发生在其他角色身上的过程可能短也可能长，为了达到更精准的效果，特别是为了节省时间，我们在这里希望能在屏幕中找到一些颜色改变的地方，以其判断是不是该自己操作了。刚好在《大富翁3》中，左边人物名的一侧有一个颜色方块，会随着角色不同而变化，主角默认是灰白色。那么我们就可根据它来判断是否轮到自己。

首先要启用抓点抓色，将色块的坐标及颜色抓到，这里放到坐标点6中（图12）。退出抓点窗口回到代码编辑界面，找到右侧“基本命令→控制命令”，在第一项的下拉框中找到刚才的抓点P6，下方的颜色也选成P6，前面的符号改成“≠”，然后“插入”到代码中（图13）。


图12←


图13→

按键精灵基础操作

1.建立脚本

按键精灵中，每个完成一定任务的程序都以“脚本”形式存在。所谓脚本，就是一种解释性的语句，实际上就是一行行的代码。脚本是边运行边解释执行，其效率不如二进制代码，但好处是可随时修改而不经过编译。在按键精灵中，有3种方法可建立脚本。

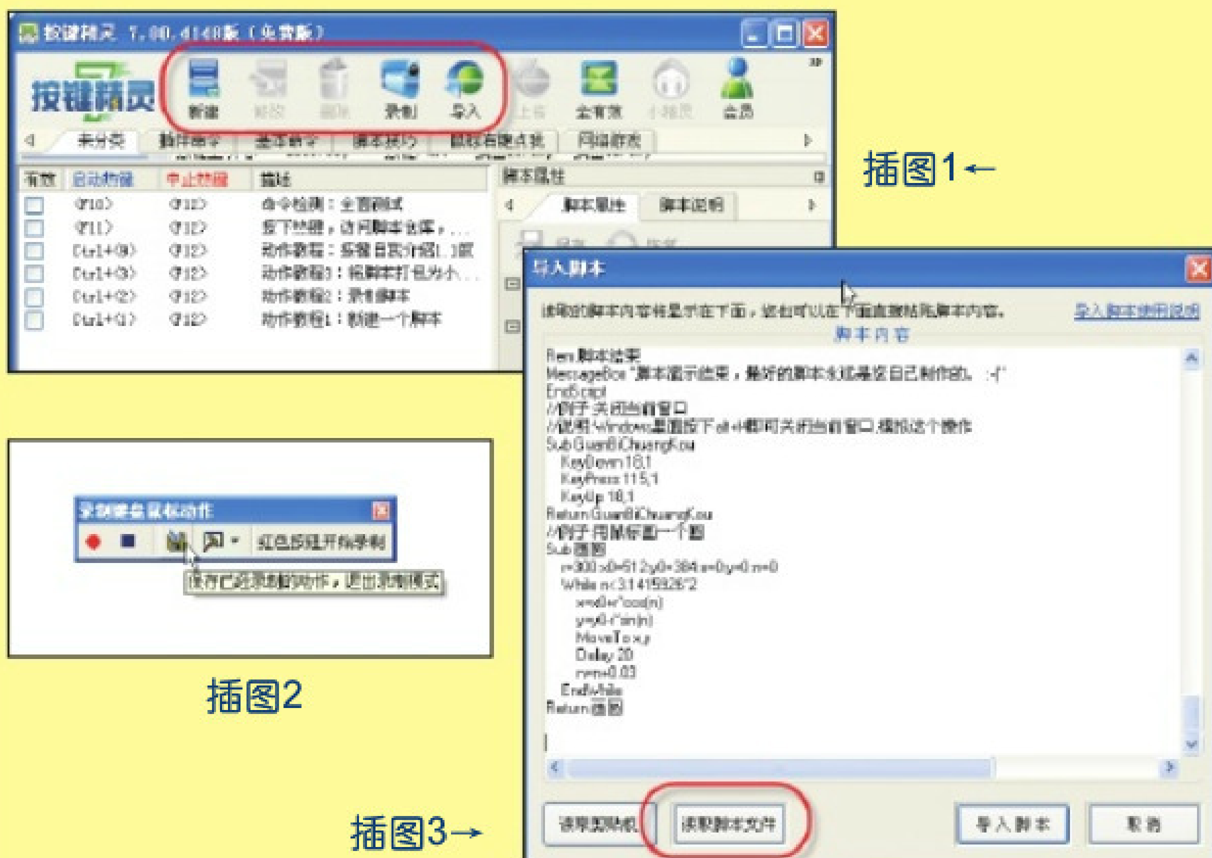

插图1←

插图2

插图3→

方法一是直接点击主界面上的“新建”按钮（插图1），软件将直接打开脚本编辑界面（详见后），在此一步步加入代码、设置标题和启动快捷键，再保存即可。

方法二则是点击主界面上的“录制”按钮。在录制完一段动作后，点击保存按钮（插图2），同样会进入脚本编辑界面，不过其中已经有了录制好的键鼠操作代码。

最后一种方法是你已经有别人写的现成的脚本，这时，你只需要点击主界面上“导入”按钮，就能将脚本内容粘贴进来，如果你拿到的是一个完整脚本文件，也可直接“读取脚本文件”（插图3）。这里注意如果导入的脚本只是一段纯命令，而没有按键脚本特殊描述性的说明，导入后还需修改快捷键、程序说明之类的东西，有时反不如直接“新建”脚本再粘贴代码来得快。

2.执行脚本

按键精灵主界面列出的就是所有可执行的脚本，都明显地标注了“启动热键”和“中止热键”，用它们来控制脚本即可。但是要注意脚本是按标签分类的，而且必须要被勾选“有效”才能被执行。例如，如果要使用软件已经写好的一个鼠标连点脚本，你需要首先点击“网络游戏”标签，接下来再勾选相应脚本之前的“有效”选择框（插图4），这样，当你按下快捷键“F10”时，脚本才会被执行。这里注意选择脚本后，在右侧还可修改其基本的属性，例如文件名、启动热键、暂停/继续热键等，有的脚本还安排了用户自定义参数，也可在此处修改——另外，修改后一定记得点击右栏最上方的“保存”，这样才能使修改生效。


插图4

3.编辑脚本

双击已有脚本可直接对其进行编辑。

编辑脚本的界面比较复杂（插图5），但大致分成3大部分：最右侧是脚本参数设置，很好理解，设置也方便。中间是代码编辑部分，这里对新手来说比较迷惑的是最上方的标签，即“普通”和“源文件”，它代表着两种编辑模式。程序默认打开的是“普通”模式，这里是以自然语言描述的程序代码，它的特点是简单易理解，双击后可修改参数，不易输入出错；而缺点是操作不灵活，因此一个希望灵活运用按键脚本的玩家，一定要学会切换到“源文件”进行修改（插图6），这里的代码与“普通”模式中是一一对应的，但你可以自由修改所有的文本。不过，当你水平较高时，“普通”模式仍很有用，它可帮你快速读懂代码，还可验证你直接写的代码是否有语法错误。由于切换时当前语句位置不会变化，因此学会在两种模式之间对照，对提高代码编辑的效率非常有用。

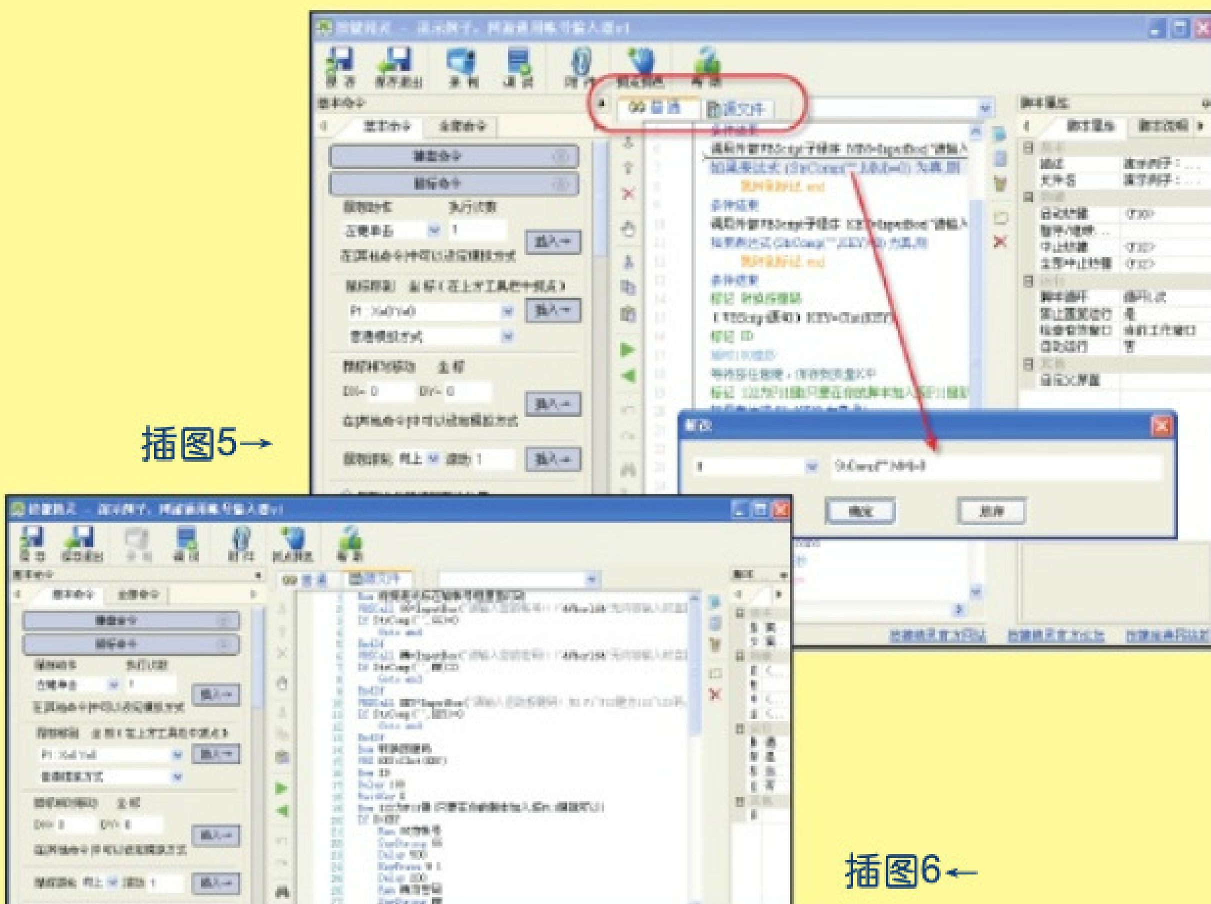
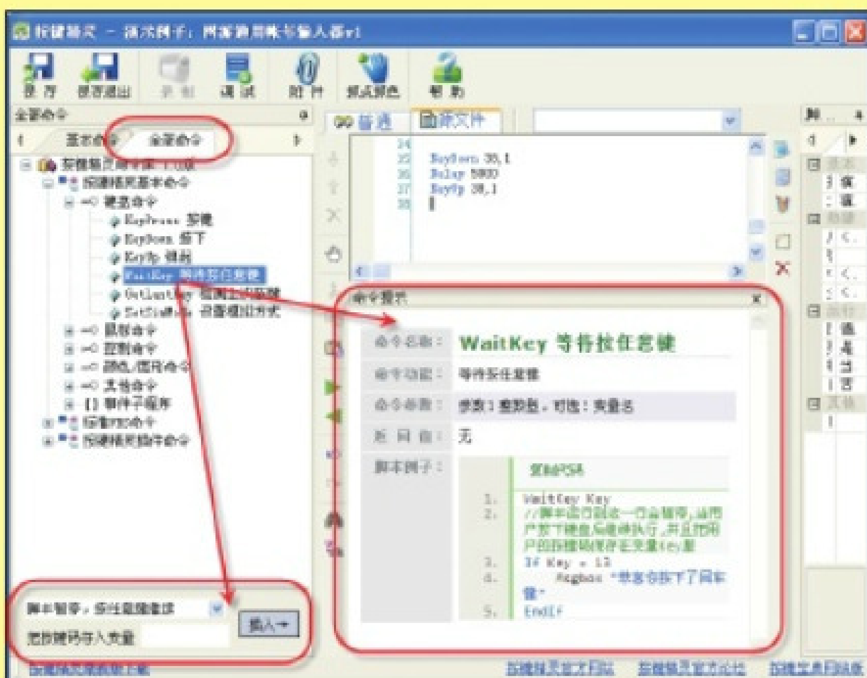

插图5→

插图6←

而左侧的“命令”区域，则是用于辅助输入脚本代码，不过这里虽然说成是“辅助”，但若是你只使用“普通”代码模式，那这就是全部的命令输入接口，而“源文件”模式下，除了直接写代码外，也可将其作为主要的输入接口。所有命令分为6个类别，除了键、鼠、颜色命令外，“控制命令”是流程控制语句，初学者可据此学习分支、循环、跳转等语法；“其他命令”之下集中了延时、文本键入、自定义变量等特殊语句，而“插件命令”则为更高级的操作。如何利用该区域输入指令，请参考正文中的实例操作。

最后注意一下“全部命令”标签项，这里以指令形式列出了所有可用命令。而且每选一个命令，左下会出现相应的辅助输入区，更有用的是，代码区的下方会出现联机帮助（插图7），前言中提到7.0的帮助系统已经相当完善，不仅包含普通命令的解释与实例，还覆盖高级的VBS及常用的插件命令——建议大家要好好利用这个工具！


插图7

所插入的“IfColor 42,171,c4c4c4,1 ... Else ... EndIf”，意义和常用的If语句一样，只不过改为颜色判断来确定分支，它的意思是“如果点(42,171)的颜色值不等于c4c4c4”，如果最后的参数“1”改为“0”，则表示“等于”，“2”表示“约等”。

现在，我们希望有一个循环，只要这个地方的颜色没有变化成灰白色，那就继续等，直到变色为止。这里可用“While”循环语句+跳出循环语句，也能用类似循环的跳转来实现，本例使用后者。不过，在游戏中完成赌博之后，会有一个主角根据赌博结果说话的场面（会自动跳过），此时颜色还是灰白，因此需先延时等过这个场面再判断：

```
//先延时跳过说话场面
Delay 5000
//设置一个类似循环的跳转点
Rem 判断灰色的跳转点
//如果颜色不是灰色就跳回去，再循环判断
IfColor 42,171,c4c4c4,1
  //这个延时非常必要，看后文
  Delay 200
  Goto 判断灰色的跳转点
Else
EndIf
```

注意到上述循环体中有一个“Delay 200”的延时，这非常必要，因为如果不加该语句，按键精灵会一直抢夺CPU资源用于颜色判断，将有可能会引起系统假死。有了这个延时，按键精灵则只会隔200毫秒再判断一次，给CPU上运行的其他任务留出了执行时间。

当重新拿到控制权之后，我们首先要判断是不是赌赢了。其实在赌场赌完后也可判断，但在这儿判断可能更简单，因为之后就能根据结果来确定，是否需要重新取档。判断的方法还是根据颜色，由于我们刚才投下的是10个筹码（共100点）、20的倍率，因此如果赢了之后，点券将有2100点（本例起始是200点，不过即使是100点以下代码也适合），因此我们只要检测左侧“点券”处的千位数字有没变成2就可以了。

不过在本例中，没有赢到之前，对于“2”应当抓在哪一点，还需要根据上下左右的数字来确定，不过笔者认为这对你来讲肯定不是什么问题，因为游戏中数字对得很整齐，并而我们并不要抓数字“2”的色，只需看它还是不是初始的灰色就好。根据抓点辅助工具中的放大镜，以及上下数字的坐标（在辅助工具打开时，移动鼠标时能看到坐标在不停变动）。本例要找的这个“2”最底部应当有一个坐标值(139,331)，在辅助工具的中下部输入这个坐标值，点击“获取颜色”按钮，得到该点颜色仍然为“C4C4C4”（图14）。因此代码变成这样：

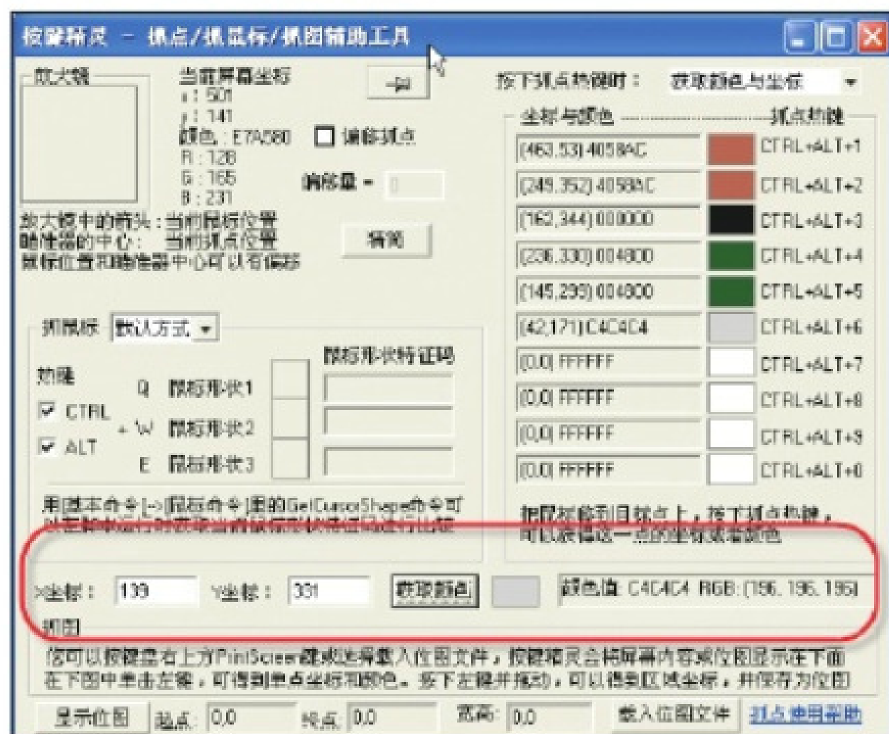


图14

```
//如果颜色不再是灰色了，就代表赌赢了
IfColor 139,331,c4c4c4,1
  //立刻停止脚本
  EndScript
EndIf
```

其中“EndScript”语句代表脚本结束，可在“控制命令”中找到。接下来，如果赌输了，就需要取档，这个操作和上面的使用遥控骰子类似，都是抓点、然后控制鼠标移动和点击，模拟上述代码很容易完成，因此不再贴出代码。只是在最后，需要有一个跳转（取完档之后重新开始），回到最初的掷骰子操作，而代码的最前方也应添加一个跳转标记（或者你也可把整段代码用一个While循环包围起来）：

```
//在最上方点击道具栏的操作之前，添加跳转标记
Rem 取档之后从这里开始
…………//中间代码省略
Goto 取档之后从这里开始
```

到这里，这个“自动赌博”的脚本就制作完成了！运行一下，不多久，就大功告成了（图15）！



图15

最后笔者根据自己以往制作脚本的经验给出两条建议：

1.如果你脚本的对象是网络游戏，当设置某步操作之后的延时等待，一定要把网络可能会“卡”这个因素考虑进去，否则脚本很容易就会出错。使用更长的延时当然是一个办法，但更好的解决方案还是通过游戏界面的图案是否发生变化来判定，上述脚本中，判断是否轮到自己操作时，用灰色块的出现来判断，就是一个好例子。事实上，在笔者以往编制的脚本中，基本每一步操作之后，笔者都会采用这样的判断技巧，因此这样的脚本除了碰到断线之外，基本都可健壮执行！事实上如果你还想加上断线后的弥补操作，也是可以的，但这就需看你的耐心了。

2.如果一个点不足以支持你的判断（例如在网游中，可能刚好有别的玩家经过也会引起这个点的变化），那么就用两个点、三个点嵌套判断。如下例所示，只有3个颜色值都对了，才会执行最中间的跳出动作（“While 1”表示总是循环）：

```
While 1
  IfColor 639 360 ffffff 0
    IfColor 663 372 ffffff 0
      IfColor 679 373 ffffff 0
        Goto 判断结束
      EndIf
    EndIf
  EndIf
  Delay 200
EndWhile
Rem 判断结束
```

按键精灵语言基础

无论是自己编写脚本，还是读懂、修改别人的脚本，最好都要掌握“源文件”模式下代码的语法规则。按键精灵的脚本语法总体与Visual Basic相似，语句以行为单位分隔，不需在结束处添加分号（;）、块级代码的前后都有开始、结束的对应语句（例如IF语句肯定对应EndIF语句）等，但也有很多区别，例如循环语句在具体编写时就有不同，总之还需在实践中逐渐掌握。最好的语法学习之道是模仿，多用代码编辑界面左侧“基本命令”直接生成代码，模仿它的撰写方式即可。

1.注释语句

所谓“注释语句”，就是仅作代码说明，不执行任何行为的代码。按键精灵采用两种注释方法，一种是双斜线“//”打头的语句，这种注释在代码中会显示为绿色，一目了然。注意在很多语言中，“//”注释可放在一行语句的末尾，但据笔者的经验，在按键中最好不要这样做，有些语句后这样用没问题，但放在一些特定的语句后就不会被当成注释，因此为了避免莫名其妙的出错，就干脆每个注释都单独成行。

另一种注释的方法是在以“Rem ”打头的语句，其后的代码也无执行意义，不过，Rem语句还有标志的作用，请参看后文。

2.变量与命名

学过代数的人就知道变量的作用和使用方法，只是在程序中变量的范围扩大了，在按键精灵中，除了数值之外，还可以是字符串（string）、数组（array，一组变量）。下面举例这两种常见变量的使用方法：

```
//字符串变量的使用，注意字符串要用双引号包围
strExample = "我是一个字符串"
//Dim语句用于声明变量，按键中数组变量必须先声明
//以下声明了一个具有3个变量的数组
Dim arrExample(3)
//该数组中第3个变量被赋值2009
arrExample(2) = 2009
```

注：不同语言对数组中的元素下标（上述最后一行括号中的数字称为“下标”）是从0开始、还是从1开始，存在不同。例如C语言中下标是从0到“元素个数-1”，Basic则是从1到“元素个数”。而在按键中，0和1都可以用，但0更规范一些。

既然提到变量，就必须说一下命名。按键精灵中变量只支持英文和数字混用（是的，下划线和中文都不行），英文不区分大小写。但是其他的命名，例如子过程名（sub，参见后文）、以及前面说的“Rem 标记”，都能用中文。

3.流程控制语句

一般情况下，程序语句的执行都是顺序的，执行完上一句再下一句——除非你想改变它执行的流程——以下语句都可以做到这一点：

1）分支语句

“If...EndIf”相配合的语句，可根据条件满足来确定要不要执行它们当中的代码，而在中间加上“Else”语句，则可添加另一个判断分支。举例如下：

```
//If后跟条件判断式，如“>、<、<>(不等)、=”等
If x > 3
   //判断式成立，则跳出标有如下字符串的对话框
   MessageBox "变量x大于3"
Else
   //否则就进入到这个分支
   MessageBox "变量x小于或等于3"
//EndIf不能少，标志着该流程控制结束，下同
EndIf
```



注：MessageBox函数即跳出对话框，内容为其后的值，其效果如右图所示。

2）循环语句

相比于其他语言，按键精灵的“For...EndFor”循环语句较简陋，只能指定循环的次数，如果要在循环体中调用正在循环第几次，则还需自定义变量。

```
//以下代码轮番将跳出对话框，内容为“1、2、3”
i = 0
//循环3次，也可把“3”改成其他的数值变量
For 3
   i = i + 1
   MessageBox i
EndFor
```

另一种“While...EndWhile”语句，则可通过条件判断，来决定是否要继续执行循环体，以下代码效果同上例：

```
i = 0
While i < 3
   i = i + 1
   MessageBox i
EndWhile
```

3）跳转语句

必须指出，按键精灵缺乏直接退出循环体的指令，而有时我们可能需要根据某个变量，提前从循环体中跳出。鉴于此，本来在其他语言中已不建议使用的跳转指令（不建议使用是因此它经常会破坏程序的可读性），有时在按键精灵的脚本中将不得不被启用。跳转指令（Goto）必须和前面说的“Rem”指令合用：

```
i = 0
For 3
   ……//此处省略了对变量i进行的一些操作
   If i = 1
      Goto 循环体结束的标记
   EndIf
EndFor
Rem 循环体结束的标记
```

4）子过程语句

当完成一件事的代码太长时，为便于阅读或者反复使用其中的某段语句，我们可以将代码分解为多个子过程，并在主流程中调用它，“Sub...Return”语句即 （**下转185页底**）

临到本示例的结尾，有一个对DosBox以及Virtual PC、VMWare等虚拟机软件的补充说明：对于鼠标控制来说，这几个软件都是特殊的——当鼠标点击其主窗口之后，会被“捕捉”，而显示成另一个鼠标指针，而这一指针往往和你真实的指针不是重合的！因此，你在按键脚本中对鼠标的操作，特别是绝对移动时，有时就不会真实反映到“捕捉”鼠标的窗口中。

因此笔者很遗憾地说，上面这个例子，假如是一个正常的窗口化网游程序，那么执行起来不会有问题，但要只是在DOSBox中，则不能正常运行！因为它不能正确响应“MoveTo”这类语句。不过，通过仔细研究，笔者发现它还是能正常响应“MoveR”这一相对移动命令，但很快又沮丧地发现它所使用的鼠标驱动，一次性只能在水平方向移动320像素，在垂直移动100像素（也就是说垂直超过100个像素，它只移动100）；还有，当你在MoveR中指定它移动若干个像素，它只会移动一半距离……不过，既然都知道了，那么还是可以解决的。

最后笔者设计了一个子过程，将移动过程按（320，100）的限制分拆为多个“MoveR”，并且在移动时，让所有垂直像素移动数值*2。然后将原本的“MoveTo绝对移动”，都转化为相对移动（即计算出这一点与前一点的距离），再将计算出的数值存入两个全局变量（水平一个、垂直一个），然后调用子过程……好吧，这一方法并不普适，因为这取决于DOSBox中的游戏所使用的鼠标驱动。但只是想让你知道，正文中截到的“2100”，确实是用脚本“运行”来的——那么你一定要逼问笔者为什么就要举这个例子呢——因为如果不是鼠标驱动捣乱，它真的很典型！

那么，如果你真的也要像我这么玩《大富翁3》，我会把我的代码贴到“大软地盘”的某个帖子中去。

最后还要再补充一句：当对这类窗口进行抓点时，一定要在鼠标不被“捕捉”的状态下抓点，否则抓的点也不会正常；而执行脚本时，也一定让鼠标被“捕捉”后再执行。

实例二：《仙剑奇侠传》招数快捷键

目标：键盘控制、屏幕找图

这一步我们用到的例子是大家最熟悉的《仙剑奇侠传》DOS版，仍用DOSBox窗口模拟。我们这一步脚本的目标是为主角常用的某个招数建立快捷键，这样就可省去反复在招数列表中寻找、确定的繁琐操作。由于仙剑DOS不支持鼠标，所以这里全程采用键盘模拟。

脚本的思路是在按下招数快捷键（实际就是某个脚本的执行热键）之后，①向左选择“仙术”（图16），再回车跳出招数列表（图17）；②事先把要目标招数附近的图形截取出来，存放成文件，然后再以此文件对比整个屏幕，找到当前屏幕是否有该招数；③如果有，就移动键盘方向键去定位它，这里由于没有鼠标，所以需要有一个算法，确定往哪边移；④如果当前屏幕没有，那么证明应当在下一页，因此应当向下翻页，再回到第②步，由于仙剑中各个角色的仙术项目不可能超过两页，所以这里不需再反复循环，只要翻一次就好。

有读者可能会问：为什么不直接记好某仙术的位置，然后直接移动方向键去定位就好了？原因是随着主角升级，可能会学会新的仙术，因此你要找的仙术，其位置可能会移动，所以一劳永逸的方法就是对比截图来查找。

本例将为李逍遥的“飞龙探云手”建立快捷键。首先建立新脚本，做好准备工作——注意虽然是在整个屏幕上找招数的图形，但最后要根据图形的相对位置来判断移动，所以还是需要固定窗口，这里仍将窗口左上与屏幕左上对齐。其中第①步的实现很简单，在脚本编辑器中找到“基本命令→键盘命令”，点击“按键”之下的文本框，然后按一下键盘上的向左方向键，文本框中的内容将变成“<left>”，之后“类型”选择为“按键”，“执行次数”为1，再点击左侧的“插入”，就能得到相应的代码：“KeyPress 37,1”，其中37即向左方向键的按键ASCII码（图18），回车按键同样操作，加上适当的游戏执行延时，第①步的代码就完成了：

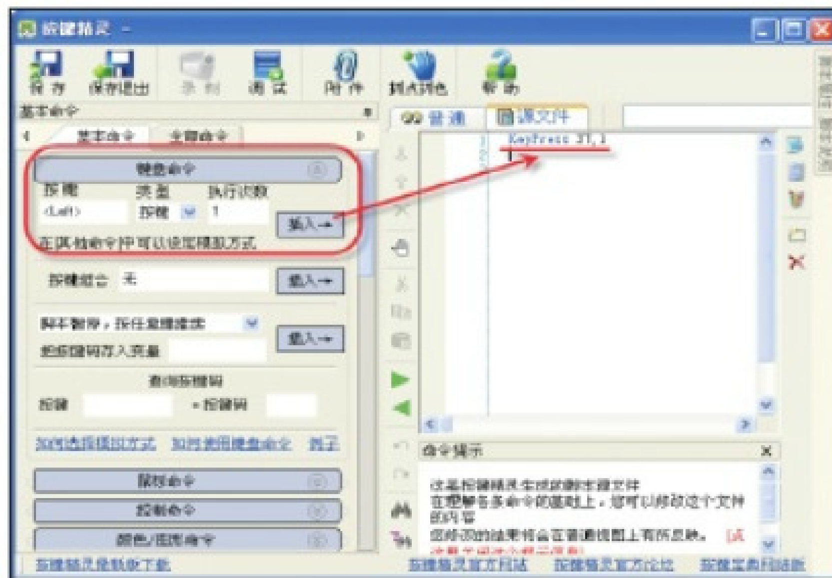
```
Delay 200
//步骤①，先向左、再回车
KeyPress 37,1
Delay 200
KeyPress 13,1
Delay 500
```

小提示：如果你想直接得到某个按键的ASCII码（按键精灵中称为“按键码”），可直接使用“键盘命令→查询按键码”功能。


图16



图17


图18

第②步首先需要将游戏招数局部截图、并保存为文件。我们仍旧用按键精灵的抓点抓色辅助工具来完成该工作（使用其他截图软件也没问题）。首先保证该工具的窗口已经打开，然后点击游戏窗口使其前置，按下键盘上的“PrintScreen（有的键盘缩写为PrtSc）”键。回到辅助工具窗口，发现其下方已经将整个屏幕的截图载入（图19），这时只要找到目标招数，然后按住鼠标右键拖拽，用尽可能小的区域包围所有文字，之后放开左键，选择弹出菜单中的“位图另存为”（图20），将它保存为一张BMP图片，至于保存位置，建议直接放到按键精灵安装目录之下的“script”文件夹中（图21），这样未来在脚本中可直接引用，而无需再加引用路径。本例将其命名为“飞龙探云手.bmp”。

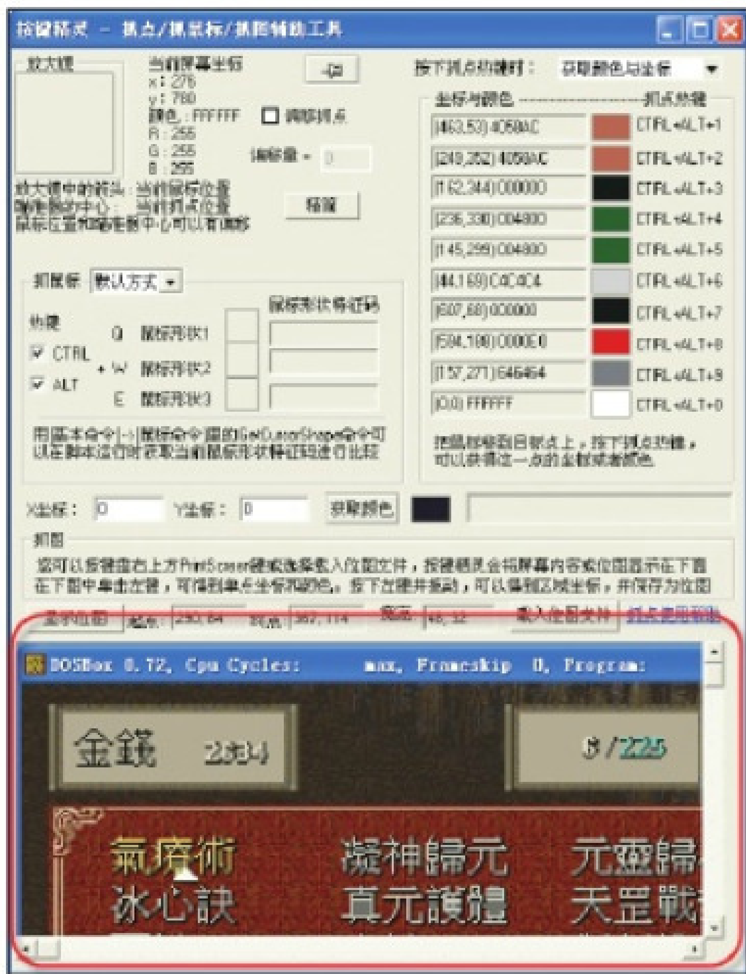


图19

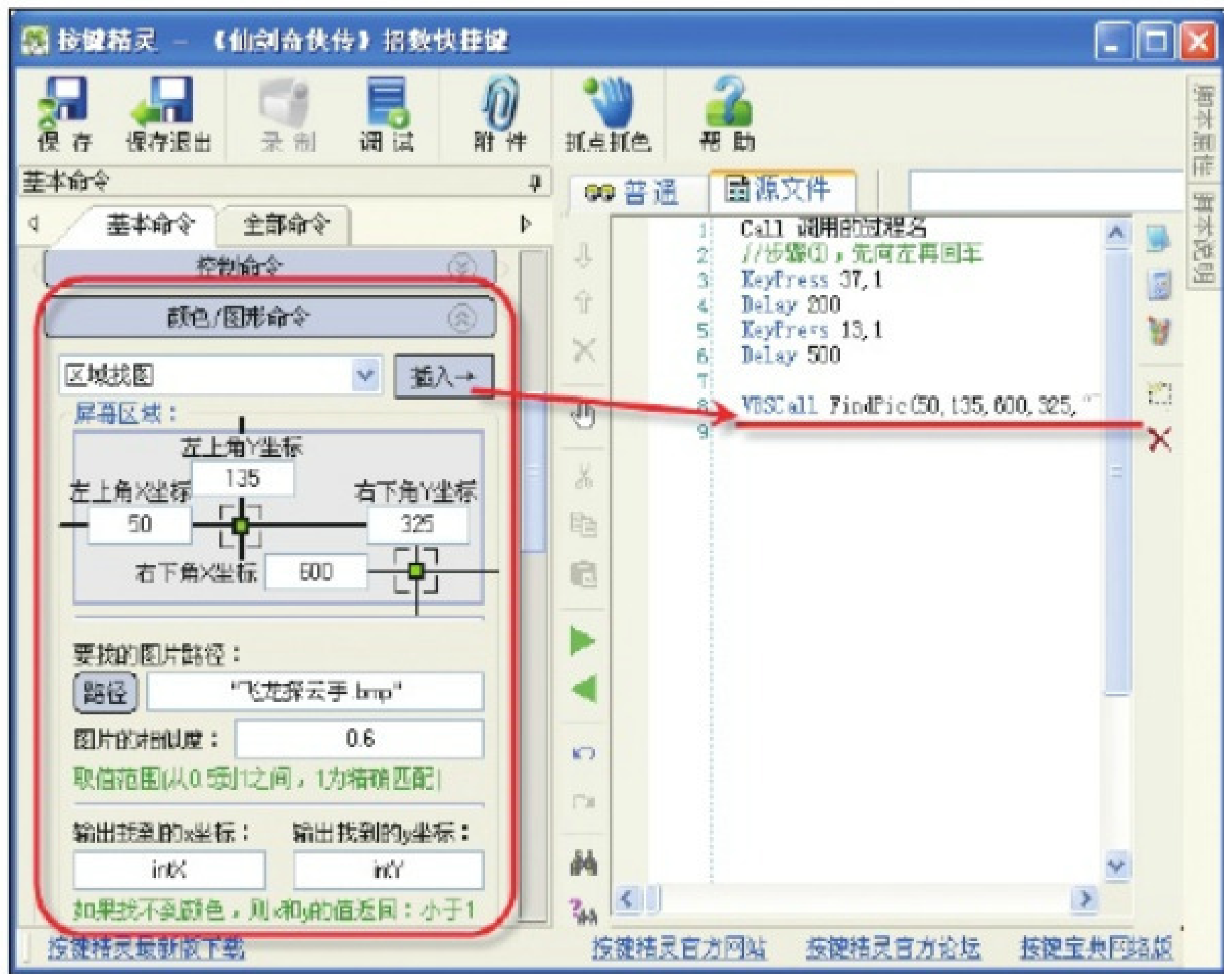


图22



图20→

图21←

找图片要用到“基本命令→颜色/图形命令”中的“区域找图”功能。首先要在“颜色/图片命令”之下的下拉列表中找到“区域找图”功能项（图22）；之后填写待寻找的区域，这里我们只要填入游戏中仙术列表的左上、右下的坐标即可，通过辅助工具很容易找到这4个坐标（在下方截图处点击，就能得到该点的坐标，此处并不需太精准，只是一个大概范围）；接下来在“路径”填入"飞龙探云手.bmp"（必须包括两个半角引号）；另外注意到游戏的仙术列表中，各招数下面的底纹有细微差别，因此我们不能精确查找，所以在“图片的相似度”处填入“0.6”（具体填多少应当根据实际情况填写或测试）；最后输入两个变量的名字，它们将返回所找到图片的左上角的坐标。一切都设定好之后，点击“插入”，将生成这样的代码：VBSCall FindPic(50,135,600,325,"飞龙探云手.bmp",0.6,intX,intY)

对照刚才的设置，你很容易能发现这些参数的含义：前4个是坐标值，接着是要找图的文件名、相似度，最后是返回参数。那么如何判断是否找到呢。软件界面中已经给出提示：如果找不到颜色，则intX和intY均会小于1。因此我们用以下语句来完成第②、③、④步：

按键精灵语言基础（续）

（上接P183页）用于完成此任务。若要调用子过程，请使用语句“Gosub”：

```
//如果变量hp数值小于100，就调用子过程
If hp < 100
    Gosub 给自己加血的子过程
EndIf
……    //中间可能还有其他指令，省略
Sub 给自己加血的子过程
    ……//此处省略了一系列的加血动作的操作
//Return标志着结束，也表示流程将“回到”被调用之处
Return
```

子过程在整个代码中不可任意摆放，因此在按键精灵中，它被设置为无论是否被调用，当程序流程顺序执行到它时，它还会自己执行一遍！因此建议将所有的子过程集中放置于主代码结束之后，并在二者之间加入语句“EndScript”，表示脚本到此已结束。

4.函数语句和其他

除以上语句外，剩下的基本都是各种各样的命令，例如模拟某个按键，延迟数秒等，某种程度上我们都应把它们看成是软件内置函数的调用。另外，软件中还有两类特殊的可利用资源，那就是VBScript命令和插件（Plugin）命令，二者都可在编辑界面左侧“全部命令”选项页下看到。如果表现为代码，VBScript语句前可能会加入“VBS”、“VBSCall”等标记，但实际上在最新版按键精灵中，即使不加入这些标记也可正常使用；而插件命令的语句前必定有“Plugin”标记，详情请参看正文中的相关介绍。

此外，上一段讲到的子过程，并不能给其传递参数，也没有返回值，与VBScript的很多函数相比差距较大（例如其中的数学函数）。而通过VBScript命令，可编写自己的函数（Function），不过笔者发现最新的7.0版本中，该功能可能是出现了Bug不能用（代码在6.X版中可正常运行），好在实际面向游戏的编程中，一般都可回避这样的高级功能，因此本文将不再细述。

```
//为了翻页兼容，按两次向下方向键，请看下文解释
KeyPress 40,2
//将翻页一次，所以循环两次
For 2
  FindPic(50,135,600,325,"飞龙探云手.bmp",0.6,intX,intY)
  //如果两个坐标都大于0，证明找到了，执行定位子程序
  If intX>0 And intY>0
    GoSub 定位并执行招数
  EndIf
  //否则按下翻页，34是PageDown的ASCII码
  KeyPress 34,1
EndFor
```

最上方的“KeyPress 40,2”是为了解决一个小问题：游戏初始所选定的仙术是第一行的第一项，而只要翻页，仙术就将定位于当前页面第三行的第一项，为了之后操作更方便，这里索性一开始就让它们“统一”。另外不必担心第一次找到后还会执行多余的翻页等操作——我们将在“定位并执行招数”子进程中直接结束脚本。

子进程定位的依据是坐标(intX,intY)。根据它与当前“第三行第一项”仙术左上坐标的相对位置，我们可找到定位的具体路线。通过辅助工具，我们大概可测得每个仙术长约104像素，高约36像素，而第三行第一项仙术左上坐标约为(71,217)，不必太精准，因为行、列均不多，我们只要在算法中“宽容”一点就好了（代码请见左栏）。

该代码中的第一个“EndScript”是有必要的，因为没有它，Sub将会顺着主程序执行下来（请参看基础部分的插文），而有时你会按错键（比如你错让阿奴也使用“飞龙探云手”），那么可能产生未知的结果。Return前的“EndScript”也有必要，前面已经提到。另外，必须先垂直移动再水平移，因为考虑一下“从最后一行往上往右移、而最后一行只有一项”的情形。

这样该脚本就完成了。不过不得不说明，这个脚本实际存在一个Bug，那就是假如你要的招数刚好落在第三行第一项，那么由于被选中时，它的颜色是黄色的，这样就无法找到。解决办法很多，比如你可以右移一项再判断一次、判断完再移回来——限于篇幅这里就不再细述了，留给有兴趣的读者来完成。

```
//在所有的Sub之前加“EndScript”结束脚本是好习惯
EndScript
Sub 定位并执行招数
  //仙术长、高，以及初始仙术的坐标
  intWidth = 104
  intHeight = 36
  int31X = 71
  int31Y = 217
  //Round()函数是四舍五入，iStep*表示要移几步
  iStepX = Round((intX - int31X) / intWidth)
  iStepY = Round((intY - int31Y) / intHeight)
  //根据iStepY正负确定是向上(38)还是向下(40)移
  If iStepY > 0
    KeyPress 40,iStepY
  Else
    KeyPress 38,-iStepY
  EndIf
  Delay 100
  //39是向右移，本例中不可能存在向左移
  KeyPress 39,iStepX
  Delay 100
  //移动到位，按Enter键(13)执行仙术，并结束脚本
  KeyPress 13,1
  EndScript
Return
```



小提示1：按键精灵有时会出现不能正确比较图形的BUG，关闭并重启程序，就能解决。

小提示2：配合上一步学到的颜色检测，你将很容易实现游戏人物自动补蓝或补红。

小提示3：如果想让按键精灵控制游戏中角色走路，可以这样操作：按住（Keydown）某方向键一段时间，然后延时（Delay），再弹起（KeyUp）该方向键。

实例三：《扫雷》自动求解

目标：窗口控制、内存读取

从本部分开始，将涉及到一些高级的插件编程技巧，它们虽然概念上难理解一些，但是往往能给你带来出奇不意的脚本效果。下面我们就通过窗口插件（Window）和内存插件（Memory）来完成一个自动扫雷的脚本——没错，“扫雷”指就是Windows系统自带的那个小游戏（图23），不过本脚本仅限于WinXP系统。

本脚本的实现得益于前人的研究。“扫雷”游戏每开启一局后，就会将雷区的长、宽（即格子的数量，例如上图23中是30*16）记录在内存中某个位置，而哪个格子有地雷，哪些是安全的，也全都放在一组连续的内存中。而这些内存的位置，现在早就被大家弄清楚了！因此我们的思路就是这样的：①打开游戏“winmine.exe”，也就是“扫雷”的主程序名；②让扫雷窗口前置，移动它使其贴住屏幕左、上边沿，以保证后续的鼠标



图23

操作准确无误；③在内存中读取雷区的长和宽；④根据雷区的长、宽数量建立一个两层的循环，在此循环中逐一读取内存中的标志，根据标志来确定是右击（有雷）还是左击（安全）。

第①步的实现非常简单，只要你知道VBScript函数“RunApp()”：

```
//运行扫雷游戏
RunApp("winmine.exe")
```

之后要操作窗口，首先需得到窗口的操作变量，在编程中称之为窗口的“句柄”（Handler）。这就涉及到按键精灵中的Window插件，我们来看一下如何具体使用：首先在左侧面板中进入“全部命令分类”，展开“按键精灵插件命令→Window 窗口”（图24），可以看到之下有许多命令，这就是Window插件可用的全部命令。这里我们选择“Find”命令，选定后代码下方会出现详细的说明，而左侧窗口之下也会有快捷的输入通道（图25），这里我们通过游戏的窗口标题“扫雷”（参看前图23）来查找窗口，因此在“窗口标题”处填入"扫雷"（包括半角双引号），而窗口的句柄我们把它存放在变量“hWnd”中，把这个名字填到最后的文本框中，按下“插入”按钮，将得到代码“Plugin hWnd = Window.Find(0, "扫雷")”。

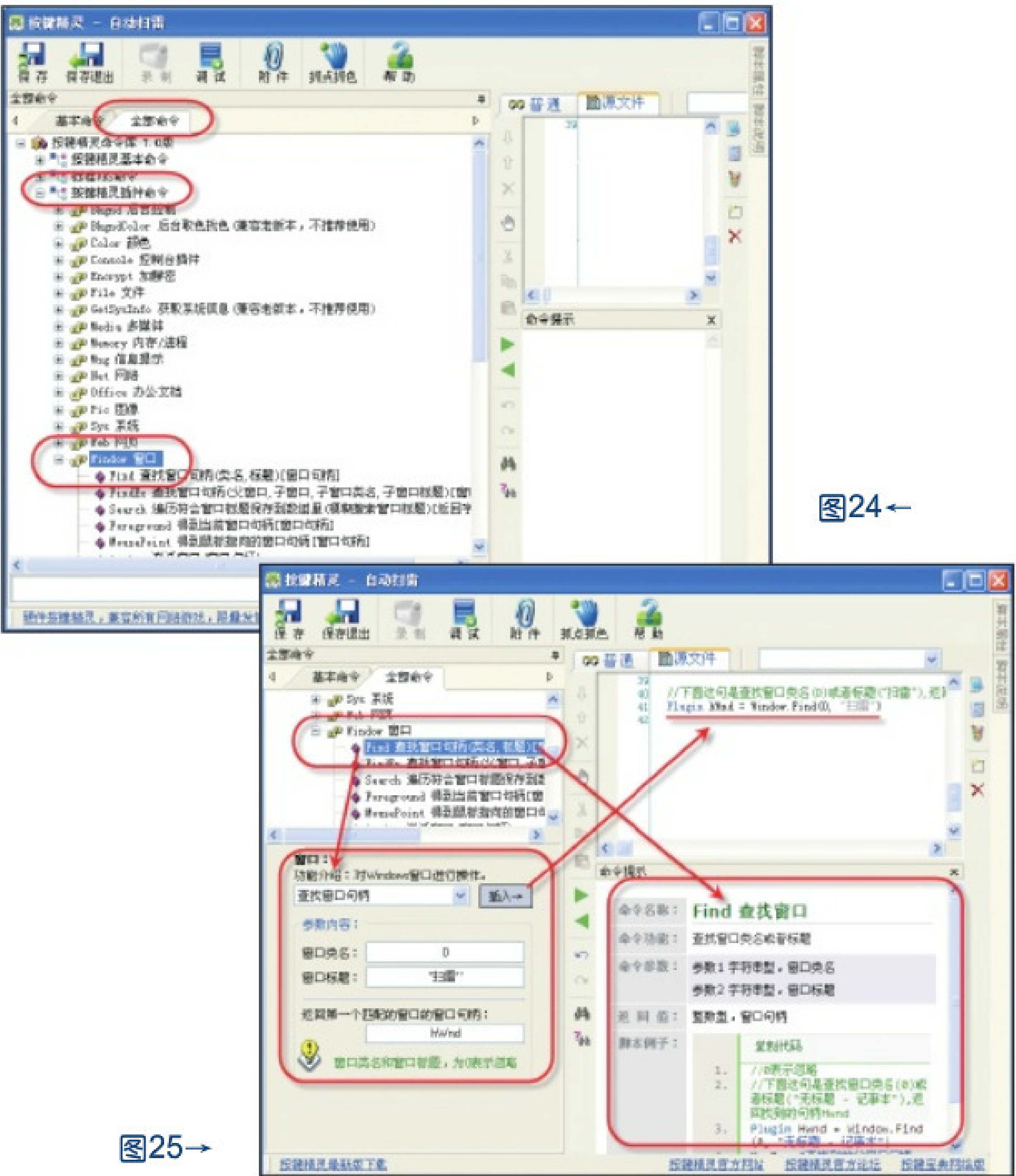


图24←

图25→

这也是调用插件命令所用的通用格式，即“Plugin [返回值 =]插件名.插件下的具体命令(参数)”，注意Find()命令有返回值，而有的函数就没有，或者返回值直接放在参数中。了解这个之后，我们在熟悉的情况下就可自行输入插件命令了，由于按键精灵对插件命令输入有逐步提示，用起来非常方便。因此继续借助Window插件，我们将上述第②步实现如下：

```
//以扫雷游戏窗口的“扫雷”二字找到窗口句柄
Plugin hWnd=Window.Find(0,"扫雷")
//将游戏窗口置于最前
Plugin Window.Foreground(hWnd)
//将窗口左上角移到坐标 (0,0)
Plugin Window.Move(hWnd,0,0)
```

接下来的第③步要读取雷区的长和宽，根据前人的总结，它们分别存放于内存地址“h1005334”和“h1005338”之中（其实你也可通过FPE、金山游侠等工具查找到这两个数值，方法是不断在菜单“游戏”之下切换长、宽，再用工具多次查找数值），是32位数据，其中的“h”表示16位数值。因此我们可如下使用Memory插件，得到长、宽数据：

```
//x, y中分别保存当前扫雷的长与宽的格子数量
Plugin x=Memory.Read32Bit(hWnd,&h1005334)
Plugin y=Memory.Read32Bit(hWnd,&h1005338)
```

即调用Memory的Read32Bit()命令，读取句柄为hWnd的窗口的内存区域，并将结果保存，注意16位内存地址参数使用时，还必须在前面加上“&”符号。

获得了长宽，显然我们就只要通过一个“先左后右、先上后下”遍数格子的二层循环，就能一个个地操纵是右击标记雷区还是左键安全点开。这里将所有的操作放于另一个子过程中，先把循环实现：

```
//建立二层循环，i、y代表行，j、x代表列
i=0
For y
  j=0
  For x
    Gosub 逐个扫雷
    j=j+1
  EndFor
  i=i+1
EndFor
```

在实现子进程“逐个扫雷”之前，有必要先获得第一个格子的位置，以及格子的长宽，使用“抓点抓色”辅助工具，很容易得到这些数据，注意以下代码要放在上述For循环之前，也可直接放到代码最前方，总之要在子进程之前执行：

```
//将第一个格子中的任一坐标放入xBegin、yBegin
xBegin = 17
yBegin = 106
//这是格子的边长
SideLen = 16
```

以前人的总结，标记格子状态的内存起始于“&h1005361”，每个状态存放在一个8位数中，每行中的格子是连续的，而行与行之前则隔了32个8位数（这个意味着该游戏最多能有32列，不信你可尝试菜单“游戏→自定义”，宽度最多只能到30）。对于每个8位数来讲，当它的值为“h8A”或“h8F”时，就代表本格为雷。因此，我们编写该子进程如下：

```
EndScript
Sub 逐个扫雷
  //移动到位
  MoveTo xBegin+SideLen*j,yBegin+SideLen*i
  //按8位数逐个读取状态，跨列则增加32
  Plugin value=Memory.Read8Bit(hWnd,&h1005361+j+i*32)
  If value=&h8A or value=&h8F
    //右击标记雷，否则左击点开
    RightClick 1
  Else
    LeftClick 1
  EndIf
Return
```

不过最后你会发现，游戏只要右击点开了所有的安全区，也能算赢，这样我们可省过雷区的指针移动及标记时间，赢得更好成绩。因此我们也可将"Sub...Return"之间改写为：

```
Plugin value=Memory.Read8Bit(hWnd,&h1005361+j+i*32)
If value<>&h8A And value<>&h8F
  MoveTo xBegin+SideLen*j,yBegin+SideLen*i
  LeftClick 1
EndIf
```

最后，让我们来看一眼该脚本运行过程中的超速"爽快"感（图26）。

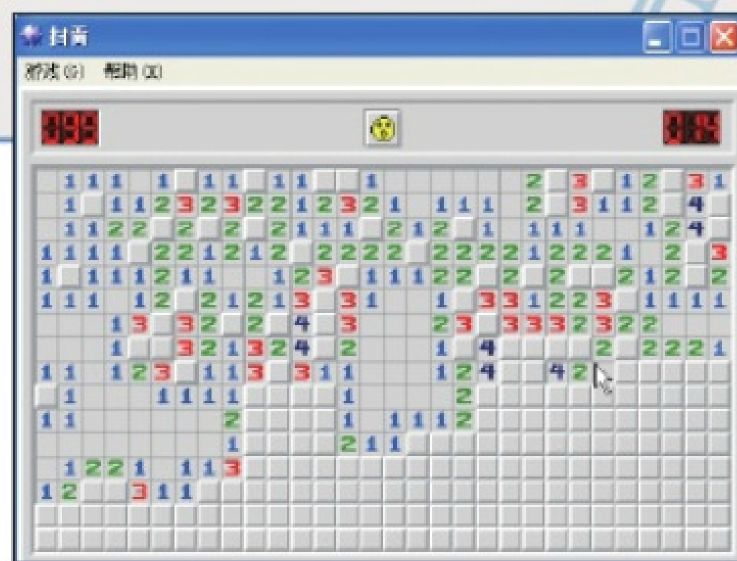


图26



小提示：如果想得到鼠标所指向窗口的句柄，可用Window.MousePoint()命令，这样也可用于多个窗口标题重合的情况。

实例四：自动扫雷的后台执行版

目标：后台操作、窗口查找进级

这一步我们尝试把上面的程序变成后台操作，也就是说窗口不前置、甚至最小化窗口也能完成扫雷！要用到的就是另一个叫"Bkgnd"的后台控制插件。不过，在使用之前，我们必须先来了解一个"客户区域（ClientRect）"的概念。显然，一个窗口并不是任何部分都可被用户操作，例如边框上的几个像素、菜单等，都不在客户区之内（图27），但是Bkgnd的操作都是针对客户区域窗口进行，也就是说，上一例中的窗口坐标，必须转换为客户区坐标，才能被正确使用。至于客户区域如何得到，我们可以用"抓图抓点"辅助工具来完成，但更好的方法是用Windows插件的GetClientRect()函数，它将得到客户区域在整个屏幕中的位置，其返回的结果是一个类似于"左上角X坐标|左上角Y坐标|右下角X坐标|右下角Y坐标"的字符串，因此，得到结果之后还需要做一下处理才能拿来用。

以下，我们先把前期的窗口准备工具完成，上例中有备注的不再重复，不清楚的请回到上例查看。

```
RunApp("winmine.exe")
Plugin hWnd=Window.Find(0,"扫雷")
Plugin Window.Move(hWnd,0,0)
//将窗口坐标保存到ClientRect变量中，这是个字符串
Plugin ClientRect = Window.GetClientRect(Hwnd)
//将游戏窗口最小化，以演示后台操作
Plugin Window.Min(hWnd)
```

注意必须在窗口最小化之前完成客户区的读取。下面一段代码用于得到客户区左上角坐标，然后计算第一个格子的客户区坐标：

```
//将字符串按"|"分隔符，分隔到数组中
ClientArray = Split(ClientRect,"|")
//窗口坐标 - 客户区左上窗口坐标 = 客户区坐标
//CInt函数，将字符串变量转为整型（Int）变量
xBegin = 17 - CInt(ClientArray(0))
yBegin = 106 - CInt(ClientArray(1))
SideLen = 16
```



图27

上述代码中，Split()是VBScript函数，它的功能是将字符串按某个标记断开，然后将断开的各部分存储到一个数组变量中，该数组中的元素从0开始计数，亦即代码运行后，ClientArray(0)就是客户区的左上角X坐标，而ClientArray(1)是Y坐标。但这两个值还是字符串的形式，因此要用CInt()转换函数将它们转为数值。在计算xBegin和yBigin时，我们用上一例中的窗口坐标(17，106)，减去客户区左上坐标，就得到要用的客户区坐标（你可理解为"该点相对于客户区左上角的距离"）。

之后的读取雷区长宽，以及循环设置代码，均与上例一致，我们只要将负责扫雷的子程序修改如下便可：

```
Sub 逐个扫雷
    Plugin value=Memory.Read8Bit(hwnd,&h1005361+j+i*32)
    If value<>&h8A And value<>&h8F
        Plugin Bkgnd.LeftClick(hWnd, xBegin+SideLen*j,yBegin+SideLen*i)
    EndIf
Return
```

这样我们就顺利将例三转成了后台操作版本，最后，为了示例窗口和后台插件的更多功能，我们还准备为脚本添加一个小小的有趣功能：扫雷完成之后，若是突破了记录，游戏会让你输入名字以保存记录（图28），而现在我们决定让脚本自动填写名字，而且按下“确定”。

图26

利用Bkgnd.SendString(窗口句柄,字符串内容)，可将后者轻易发送到后台窗口中，不过现在的问题是，上图28中跳出的对话框是并非主窗口，另是另一个窗口，必须向它发送字符串才有效。那么如何获得这个窗口的句柄呢，笔者在这里给大家推荐一款辅助工具“窗体侦探”（下载：http://www.downgreen.com/soft/091/3636.htm）。

该工具的使用非常简单，运行之后，在“查找窗体”选项页的右上角能看到一个靶状图标，用鼠标按住它，将它拖动到你要查找到窗体上，它的信息将一目了然（图29），这里对我们有用的是“窗体类名”，即图中的“#32770”。为什么不直接用“窗体句柄”呢，因为句柄是系统临时分配的，而类名却是窗体自身固定有的。当然，这个对话框还不是最后要“SayString”输入字符串的窗体，而是它之下的一个子窗口，即以“Edit”为类名的文本输入框（同样可用“窗体侦探”查到）。



图29

找到这些类名后，接下来的代码编写就简单了（它的位置应当紧接在双重For循环之后）：

```
//扫完雷之后等待对话框弹出
Delay 500
hWndRecord = 0
//根据类名寻找句柄，
//可对比之前根据标题查找的方法，参数位置不同
Plugin hWndRecord = Window.Find("#32770",0)
//如已查找到对话框窗口，hWndRecord将不会是初始值0
If hWndRecord <> 0
    //根据父窗口句柄hWndRecord查找子窗口匹配类名"Edit"
     Plugin hWndEdit = Window.FindEx(hWndRecord, 0, "Edit", 0)
    Plugin Bkgnd.SendString(hWndEdit, "丁嘉")
    //延迟后，再于后台发送一个回车确定键
    Delay 100
    Plugin Bkgnd.KeyPress(hWndRecord,13)
EndIf
//还原窗口
Plugin Window.Restore(hWnd)
EndScript
```

这里要解释的是，如果你准备逐个字母输入英文名，那么可逐一向对话框窗口发送“KeyPress”命令，因为该对话框会自动将命令发送给Edit文件输入框（因为它是默认被选择的！），但若是要一气“SayString”，即必须找到最后要输入的那个窗体。这一点在面向网游编程中很可能会用到，因为有时候程序会有多个窗口，并不只是你看到的那个一体化的大窗口，因此当发现后台控制脚本怎么改也不对时，一定要用“窗体侦探”的工具查一下窗口句柄是否正确。

那么，最后让我们看一下脚本运行的结果，游戏窗口还原后直接给出了扫雷英雄榜（图30：记得之前清零计分，才一定会弹出英雄榜）。嗯……你没看错，最高级的难度只要区区4秒中就解决了！因为后台模拟并不需要真正的挪动鼠标指针，所以节省了大量的时间，比前台实例更有效率！



图30

结语：

最好的学习方法是实践，以及学习别人的代码。按键精灵中附带了大量的例子，尽量部分脚本小有Bug，但确实覆盖了这款软件方方面面的功能，因此要发挥它的最大威力，不妨花点时间逐一研究一下，一定会让你大有收获！此外软件的官网也有不少教程，有兴趣的话也可点击主界面上的“帮助”按钮进去查看。

本少爷：写作这事情我上瘾



林晓：本少爷在《游戏剧场原创小说专辑》以《玉沉记》冒了个头。其实他可不是新作者，19岁就开始在《湖南文学》《小说月报》等文学杂志上发表小说，还曾经加入过作协。后来他以本少爷为网名，游荡于新浪、榕树下、天涯等网站论坛，作品天女散花般开放在各种类型的中文杂志上。他近年来走奇幻小说路线，先后发表了《蔔生记》《江湖异闻录》《鸦桥仙》《山海经》等十余篇奇幻小说。《江湖异闻录》更是荣获“首届中国银河奇幻奖”短篇头奖。

少爷既然涉及网络，网游那是少不了会去沉溺一番，于是有了创作游戏小说的念头。于是，就有了你们看到的这篇小说《来去如风的骗子生涯》。

关于本少爷此人，还是请他自己说吧——



关于我

据说，“本少爷”这个人有很多种评价和版本。我能够告诉你的版本，由本人亲述，具备官方权威。

嗯，朝气蓬勃气宇轩昂玉树临风温文尔雅满身正气，这就是我了。

当然还有别的版本，比方说报体重时，我说一百斤，别人会置疑：净重？我垂头丧气：毛重。就这，还得大冬天多穿件毛衣。

至于谣言里的版本，主要是关于懒。有人举证说我在家里会遗憾地冲女友叹气：“天啊，为啥我还要亲自上WC……”

也有关于性格缺陷的。家里陆续买了三次电脑。我某个免费常年上门服务的同学，每次来我家都会指着机箱恨恨地说：“当它出现故障时，你能不能不用脚去踢它？”

我则咕哝：“我总疑心是接触不良，心想踢两脚它就好了。”

事实上，有那么几次，我是真的把它踢好过。

后来，那台电脑终于报废。但我想，如果我不踢它，它难道永远不会报废么？切。

关于名字：不得不承认，正如你所知，很多人在上网之初，都有咕噜咕噜直冒傻气的时候，而我尤甚。否则，呃，我不能解释这么不合时宜兼又品味低俗的名字，为什么竟然是我。而且竟然一直沿用下来——这傻病看来显然没有得到根治。

很早的时候，如果你曾经在新浪网的金庸客栈或榕树下或天涯社区或别的什么网站论坛报纸杂志，见过这么一个看上去就令人下意识产生憎恶的作者名字，唉呀呀，别怀疑，那就是我，嘎嘎嘎嘎。

关于写作

其实我很想回避以写作为谋生手段的生活方式。我不知道别人怎么样，对于我来说，写出一个故事其实并不难，痛苦的是过程。我想告诉你，其实有无数比我所写出来的小说更精彩更出人意料的故事，它们统统只存在脑海。坐车，散步，午夜关掉电视机临睡的刹那，或者端起新沏的一杯茶，在那些生活的片断里，我总是会恍惚失神，沉醉在幻想中为一些离奇的际遇谋篇布局。这些片断真是让生活平添了许多颜色，我很享受这样虚构故事的过程。

然而，写作不一样。当你把脑海里的故事果真动了念头要写下来，也许事情会变得没那么好玩儿，每句话你都有一千种方法进行表述，每个情节都有一千个可能发生不同的转折，取舍对我这样的傻子来说是很难受的事情。所以每当我看到自己写出的故事都很失望，我总觉得其实它可以变得更好，再好。或者说它本来其实不是这么一个故事，是我写错了，是我表达不精当。这种沮丧很致命。

从小我就上了的当，错以为自己一个天才。身边的人都断言将来我是能够写出一点什么的。但是，终究没有。我想你大约能够知道这种类似于病症的沮丧逐渐在心底破土发芽时，过于敏感的心会产生一种撕裂般的疼痛感。五六年前，于是我停止了写作。那时候我省悟地想，大约，因此就得到了解脱吧。

而隔了没几年我就食言了。渐渐我开始明白写作这种习惯其实是如同沾染过毒品，它有成瘾性。我很难过我没有戒掉它。

关于游戏

好吧，成瘾性的东西对我远远不止写作。它还包括一切生活习惯，比方读书，比方抽烟，比如心情不好时就会去剪头发，比如对朋友冷嘲热讽。

当然，也比如游戏。

通常认识我的人聊到这个话题就会很开心，指着我向别人介绍：“少爷最会扮人妖”。苦脸……好吧，我假装承认这是我的长项……这简直令人发指对吧？

哼，其实我最玩不腻的就是扑克类游戏，包括升级、斗地主、斗牛、拱猪……好吧，你或许很不能理解光是挖雷就足以让我守着电脑整个通宵目光炯炯。

传奇，传奇世界，英雄年代，封神榜，剑侠情缘，天龙八部……最近我在玩魔兽世界。我身边聚集着一堆朋友，各有忙碌职业。但是不知道什么时候开始，一起进网吧，包下一大排电脑集体玩同一款游戏成了我们打发闲暇时间的主要方式。游戏里的乐事儿很多，扮人妖曾经也是其中一桩。我在此要强烈慎重地声明其实我很久以前就戒掉这么不道德的玩法儿了。

至于戒的原因，呃……好吧，或许是因为有一次骗得某位春心萌动的小帅哥从另一座城市半夜乘坐出租车来到我所在的城市试图浪漫惊喜地谋面，或许是因为有一次某个山西煤老板的儿子以为我嫌弃他装备不好就管我要地址准备直接寄现金给我买装备，或许是某个在游戏里精明透顶的玩家在QQ上单方面视频竟然因为分手而失声痛哭……你看看，都什么污七八糟的破事儿，能不让人烦腻得戒掉这种玩法吗！

这些离奇的遭遇让我身边的朋友们叹为观止，纷纷仿效。多半为天资所限，这些死人妖们，往往扮演绝色美女不超过一天，就有人在行会频道里忍无可忍地大喊：某某某如果是女的，我就去死！我只得告诫朋友，怎么可以直接在游戏的公开频道里一遍遍喊话：“我是美女，有人愿意和我结婚吗？”这太让人崩溃了。

由此朋友们遂终止了这种无望而徒劳的模仿。后来渐渐发展到每当我威胁身边的朋友，就会怒目而视：“你是逼我在游戏里泡你吗？”

当事人往往激灵灵打个冷颤，变得很老实友善起来。

关于游戏小说

我是个脑海里永远在天马行空不断幻想的人。写作不是我唯一的乐趣，游戏也肯定不是。

在我们的游戏生涯里，曾经发生过很多和现实中不一样的遭遇。我总觉得那些所曾经发生过的情节，那些获得与失落，那些或幸福或怅惘的瞬间，是值得被记忆下来的。而那些游戏里匪夷所思的种种经历，或许多少可以让人在冰冷残酷别无选择的现实世界里暂且偷得浮生片刻的轻松惬意，这似乎也很不错。

就此而言，写游戏小说，或许正如接到了NPC所交待下来的一个任务，而我所能做的，就是用文字去一步步完成它，以博读者诸君会心一笑。

名家新作



来去如风的骗子生涯

■作者：本少爷

1

我的名字叫来去如风。

这是一个很威风的名字，当年我爷爷是准备把这个名字留给他宝贝孙子的，但却被我不识趣地占用了，谁让我抢先降生在世上呢。一个女孩子叫这样的名字的确不怎么温柔。但是，好吧，我们承认有些事情不得不认命。

最近中州王城大事不妙，公主被来自恶魔城的敌人掳走了。城里的居民们每天都为此惶惶不可终日，略微平头整脸的，自以为是美女，一看到夕阳就不敢再出门。至于那些平时腰悬菜刀动不动就喊打喊杀的武夫们，也学会了猫步，仿佛要是再象以前那样动山摇地横行，同样会被当成黄花闺女被抢走似的。

我觉得这件事滑稽极了。人家要的是国色天香娇柔高贵的公主哦，咱们这种平民百姓，别说让人掳走，自己跑上门去，人家还懒得管饭呢。

所以我照样每天大大咧咧在城里逛街，像一只叽叽喳喳的母鸡，走街串巷，访东问西。谁也别想阻止我。铁手曾经好心地劝我："作为一个女孩子，你又不买东西，成天在这个摊位那个店铺地乱转，有意义吗？"

我也很为此苦恼，声称如果不让我逛街，那我宁可马上死掉。

铁手没好气地说："那你去死好了。"难怪他愤懑。因为每当我看中了什么新鲜玩意儿，埋单的总是他。作为受害人，偶尔发点牢骚也是可以理解的。

铁手很想要我死，可惜偏偏没能如愿。我是很珍惜生命的，稍微有点头疼脑热就会赶紧上药店买上等的治疗药水；如果时间空闲得无聊，我担心自己患忧郁症，就会马上跟铁手哼哼叽叽，逼他带我出门旅游。

我跟他说："如果我死了，那你岂不是要做寡妇么？"

铁手气疯了："蠢猪，寡妇是说男的死掉好不好？"

其实我说的是鳏夫，可是我不会读那个字，读错了又怕他笑话，就懒得和他提了。哦，我忘记提的还有一件很重要的事情：我是一个骗子。

2

这年头失业率很高。先前我也是一个热血巾帼，出身于法师世家，从小练习火球术和精神力战法，希望有朝一日利用胸中所学治国安邦。我奶奶说那是狗屁，治理一个国家，火球术运用得再完美也根本派不上用场，你得学会笑里藏刀口蜜腹剑拉帮结派杀人不眨眼，随时要想到身边的朋友怎么供你牺牲和出卖，随时要化敌为友然后把他卖掉还得让他帮你数钱……哇！这份职业简直太令人神往了。

于是我的志愿由一个保家卫国的巾帼英雄变成了做一个翻云覆雨的政客。从此我开始了不懈的努力。但你得承认，世界上是有运气这一回事的，风云变幻的政坛总是没我插手的余地。说起来真是让人气馁，每当我投靠一个政党摩拳擦掌刚准备大施拳脚，这个派系就会江河日下继而一蹶不振最后土崩瓦解，看上去我就像对方政敌所埋下的一颗炸弹，为此我自己常常地一边诧异一边愧疚。

私下里我专门找过星相师打听我的星运，得出的结论是我果然命犯太岁，流年不利。这结论充分肯定我是个扫帚星嘛。尽管星相师这个白胡子老头说得很委婉，我还是怒从心头起，恶向胆边生，从天空召唤了一枝冰箭把他射得不

能动弹。那是炎热的夏季，人们把他抬到太阳下面去晒，过了三天冰块才融化掉。老头儿哆哆嗦嗦回房间翻寻他的棉衣，一边流着泪说："给这种人算命，是我这辈子最倒霉的事情了。"这件事情太打击他了，以至于让他决定另谋职业。

后来我在城外看到一个挖矿的老家伙，腰间居然挂着个罗盘，仿佛在测算矿洞里哪个方位的矿石纯度最高，那模样有点儿象他——因为夏天还没有过完，这老家伙的棉衣居然还套在身上，居然还没怎么出汗。

我自己知道命运多舛也就罢了，但坚决不能让别人说。经历了一次一次的失败，纵是铁打的金刚也消磨了意志。为了不浪费满腹经纶，我只好选择做个骗子，好歹这也算是政客的同行。不凑巧的话，很多人终其一生都未必能够找到与自己相匹配的职业，恰恰我找到了。关于做骗子，并非我厚颜无耻地自夸，实是良材美玉天赋异禀啊。

3

我爷爷知道我选择了做骗子这一行，气得捶胸顿足大发雷霆，说我把来去家的颜面都丢尽了。他态度坚决地要清理门户大义灭亲。我奶奶双手往腰上一叉，拧眉瞪眼："谁敢动她一根毫毛，我跟谁没完！"本来，这句魔咒克制了我爷爷几十年，不承想这天到了失效期，家族的荣誉感给了我爷爷欠缺几十年的反抗精神，他决定起义了。

我奶奶不承想这糟老头猪油蒙了心，被镇压了一辈子，一把年纪了，居然还敢造反？当时就发起了挑战。她擅长冰系魔法，年轻时候，江湖上都知道这个冰美人的冰箭术委实厉害得吓人；我爷爷则是火系魔法的天才，流星火雨配合狂龙紫电的威力，在中州大陆上风头可谓一时无两。要不是我奶奶祭起了魔法盾，我真怀疑不是他的对手。

两个老人穿好全套装备在中州城外去往落霞岛的渡口开始了法师大战。本来他们是约好到了落霞岛再开战的，谁知道半路上我奶奶偷偷赏了我爷爷两记地狱雷光，圆形的封印冷不防打得我爷爷上气不接下气，登时他就怒了，马上开始还手。

两人打得兴起，还各自召出了元神助阵。我奶奶的元神是个娇滴滴的女道士，四面布起了毒雾，不住把附有幽冥火咒的灵符往我爷爷身上贴，疼得我爷爷猴子一般上窜下跳。我爷爷的元神和他一样是个倔头倔脑的家伙，不会别的招式，只知道提了把大刀埋头猛砍，仗着皮厚肉粗，砍得我奶奶踮着小脚四处躲避。奶奶边躲边骂："你这老不死的，偷袭我，要不要脸？"

我爷爷气得说不出话来，明明是她偷袭在先，怎么反倒抢占了群众舆论的上风？暴跳如雷的他不住地狂吼："不要听她的，不要听她的！"一边指挥元神四处追赶我奶奶，希望把她杀败住口。但我奶奶哪里这么容易就落败啊，她一边化身为蝙蝠在人群里飞来飞去，一边哭哭嚷嚷："你们大家都看到了吧，他连结发妻子都下得了狠手……"

于是奶奶开始回忆我爷爷的千般不是，比方他经常把换下的臭袜子塞在口袋里忘记洗，结果误以为是手帕，感冒的时候掏出来擦鼻子，擦得自己一阵干呕；比方说他当年在热砂荒漠遇过一个年轻女子，还和她调笑过几句，虽然这段感情后来不了了之，但总归是人品不好；还有就是我爷爷喜欢吃零食，他的枕头底下有一个盒子，里面装满了形形色色的梅子、糖果、糕点……

就在我奶奶回忆我爷爷偷偷在床上吃瓜子，用一只袜子装瓜子壳，把那只袜子撑得像条猪脚的时候，我爷爷终于崩溃了。他决定投降，举着白旗哀求我奶奶住口，作为一个在中州声名最盛的法师世家的掌门人，我爷爷实在没法忍受他的形象遭受到如此严重的诋毁。为此他铁青着脸认输，并且情深意切地恳求得到我奶奶的原谅。

这会儿他暴涨的反抗气焰消失了，垂头丧气可怜巴巴地对我奶奶说："老婆，我们回家好吗？"

我本来以为我奶奶得胜之后，必会趁胜追击，得理不饶人，痛打落水狗，谁知道她出乎意料地挽着他的手，小鸟依人地偎在他怀里，冲着人群瞪眼说："看什么看，没见过夕阳红啊？"然后老俩口就搀扶着回家了。

我跟在后面指手划脚地嚷嚷："我呢，那我呢？"我奶奶冲我眨眨眼，她的意思是不管我了。不管就不管，做一个出色的骗子，难道还指望这两个老家伙养我不成？我咬着牙开始了离家出走的生活。成功的骗子就是至少得自食其力，这我知道。

4

我是流浪的时候遇上铁手的。

当时我在中州城里穷困潦倒，处于逆境之中。尽管幼年读书时有许多伟人历经苦难终获大成的故事给了我无比的信心，但你不能想象一个我这样的女孩子卧薪尝胆东山再起什么的。一天不逛街买点乱七八糟的东西我就浑身不舒服，而且我继承了我爷爷的陋习，特别爱吃零食。这样的我能实现政客的梦想？扯。

我家在中州也算是有名望有身份的世族，像我这样靠诈骗为生，是很难得手的，为此我只好背井离乡，颠沛流离，一路餐风露宿，穿梭在山野森林和河流之间，靠着一张中州守城老兵大发同情之心所赠送的一张旧地图，摸爬打滚地来到了热砂荒漠。

这是一块与中州的富饶繁荣完全迥异的地方，终年风沙蔽日，荒冷寥落。我进入位于荒漠中心的土城后就病倒在客栈里，要死不活，奄奄一息。就这样我还拖着病体坚持到处闲逛。我沿途打听着，摸进了土城最大的一家珠宝店，殷勤的店员一边挤着笑脸招待我喝杯热茶，一边担心我会咳嗽着突然死在椅子上。

还好，喘着喘着，我又缓过气来了。为了不让势利的店员小看，我苍白着脸镇静地说："告诉你们老板，晚上送两块金砖到客栈去，就说他老婆没有零花钱了。"

店员瞠目结舌之际，我已飘然身退，捂着蛙鸣的肚子冲进一家小店，买了两个又冷又硬的馒头，就着一碗凉水吞服。我喝了五碗水，感觉没那么饿了，便去井边梳妆。头往井里一探，望见一个人不人鬼不鬼的怪物头发蓬松凌乱，肌肤粗砺，衣衫褴褛，睁着无神的双神打量我，吓得我身体一软，一屁股坐在地上。

这是我吗？我哭了。想起了奶奶所告诉我的话，哪天你在骗子这行混不下去了，退一步做个淑女也不错，至少那能帮助你嫁个好人家。

5

奶奶的预言真的灵验了。

那天正好是国庆节，土城里四处灯火炫丽人声鼎沸，我因为肚子饿得厉害，实在没法出门，只好死猪一样躺在床上喘气，一边苟延残喘一边盘算着怎么从客栈老板手里再骗住一个月，没办法，我连交房租的钱都没有了。

但是你知道，繁华热闹能够给予女孩子倍增气力。所以到了夜里，我还是勉强挣扎着起了床，洗了个澡，换了身干净的衣裳出门。我虽然穷到了尽头，但华丽的衣裳啊首饰啊可是比命还重要的东西，我有满满三大箱没舍得出手变卖呢。

奇怪，把自己打扮得漂漂亮亮后，我发现没那么饿了，于是蹦蹦跳跳出了门。传说土城的海滨会有一场盛大的焰火，是邻近的沙巴克城主铁手赞助的。沙巴克是大陆上唯一以私人名义拥有的城市，那主人该多有钱！这场焰火一定罕见的盛大。我想如果我不去看，一定会后悔。那里人多，兴许能骗几个小钱买只红宝石戒指呢……不，如果行骗得

手，我理智尚存的话，还是应该买点儿吃的……

刚出门，扶着墙壁有气无力地挪了几步，我就发现自己在冒虚汗，我检查了一遍身上的配饰：碧螺戒指、龙鳞手镯、恶魔铃铛、法神羽衣……件件都珠光宝气，我有点心满意足地靠着墙壁休息。

这时长街的尽头传来了锣鼓喧天的奏乐声，一队衣著鲜丽的仆人捧着各色礼盒浩浩荡荡地过来了，后面跟着一顶十六抬奢华花轿。人们纷纷出门分列两排看热闹，交头接耳议论不断。这种热闹我岂能错过？赶紧提起精神挤到前面，冲四周的人嚷嚷："让一让，让一让。"

有个呆头呆脑的乡下青年不高兴："你想看热闹，我也想看呀，凭什么让你站前面？"

我理直气壮："我个儿矮，站后面看不到，你有点公德心好不好？"

旁边大叔不满了："我说闺女，你个儿矮就个儿矮，干嘛非得踩在我脚上？就这样还提什么公德心啊？"

我满脸不高兴顶回去："人家又不是故意的。"

旁边的旁边那大婶估计是他老婆，满脸怒气冲我哇哇叫："不是故意的，踩人就应该了？"

她的下一句多半是："要不我踩你两脚试试？"作为骗子，这些套路我早背得滚瓜烂熟了，翻翻白眼说："吵什么吵，没见那轿子是接我的嘛，好狗还不拦路呢。"说着我就施施然走到了人群最前排。

就在我翘首张望的时候，突然一个声音大喊起来："就是她！就是她！"

骗子的基本技能让我一眼就看出那大呼小叫的家伙正是珠宝店的伙计，当时心里一寒，低头钻进人群就想逃跑。我埋头往人堆里起劲钻着，忽然想，今天我并没有行骗啊，真是怪了……

6

后来的事情不用我说你也猜出来了。

没错，他们把我当作新娘塞进了轿子。

我自己曾经说过的，我是珠宝店的老板娘。现在好了，那个始终找不到老婆的单身汉，珠宝店的老板，沙巴克城的城主，铁手，今天死活捡到了一个撞上门的老婆。

事后我总结教训，原来一个人如果饥饿过度，志气和尊严受到折损尚是其次，智商相应也会有所降低。不然怎么解释我稀里糊涂坐上花轿这回事呢。对此铁手倒是乐呵呵地给出一个答案："我帅呗。"

我一记五雷轰顶把他电得毛发竖起，眼圈乌黑，头顶升起袅袅黑烟。

我婆婆对我的来历疑虑重重，背后跟她的儿子商量："我说儿子，我虽然逼着你娶媳妇儿，可你好歹也挑个正经人家出身的，才配得上咱们的门第啊，怎么可以在路边随便捡一个回来？你可太让我伤心了……"到了更年期的老太婆，越想越生气，越想越觉得无能为力，越想越觉得生活黯淡无光，越想越觉得活得没意思，于是一天到晚坐在沙城门口哭个不停。

我让她哭，哭死她，蠢老太婆。

她哭了三天，铁手苦着脸问我："怎么办啊，老婆。"

我挥挥手："去找人把她抬回来呗。"

"上次不是派人去过么，结果一个个给她打得直去横回的。"

我白了他一眼："你白痴吧，哭三天不要体力的？"

果然死老太婆哭得已经脱力，被人抬了回来。年轻时候她是个极其倔强守节的女子，哪能轻易让臭男人碰呢，于是奋力推开众人，坚持自己步行回家。结果走了几步，老太婆就脚步虚浮摔了一跤，把仅剩的三颗门牙磕掉了。本来她是要继续嚎啕的，但这会儿丧失了气力，只能用手捂着嘴，两眼向天，茫茫然地被抬上了轿子。

婆婆回家后，和我的关系开始如胶似漆。铁手觉得不可思议，私下里打听，我捂着嘴咕咕直笑："现在知道你老婆的聪明贤惠了吧？"他认真地点点头，一付很服气的样子。

我暗地里窃笑，没见过像他这么蠢的人，真是有其母必有其子。其实我根本不知道老太婆为什么突然态度来了个一百八十度的大拐弯，或者世上果真有人格魅力这回事？事实摆在面前，教人不相信也难啊！

老太婆在我的教导下，学会了享受逛街的乐趣。上了年纪的人起得很早，经常天还没亮，她就眼巴巴地守在我们的卧房门口，发出一阵阵狸猫般的叫声："媳妇……媳妇……该起床啦。"等我作伴一起去逛街。

起初我们还能忍受，过了半个月，铁手终于崩溃了，跟他老妈商量："你以后能不能晚点再叫醒我们啊？"

他妈理直气壮地指着我："你问问你媳妇儿，我叫晚了，她答应么？"

当铁手利箭般的眼光射在我身上，我心虚地垂下了脑袋。说实话，逛街真的比睡觉更吸引人，我有什么办法。

老太婆其实并不老，在我的调教下，她渐渐学会了那些胭脂水粉的用法，学会了走猫步，也学会了在地摊上讨价还价。这方面女人的悟性都很高，老太婆也显示了极好的天份。我们逛遍了沙城的大街小巷，有时候实在无聊，也会跑到土城或西域去，一旦淘到什么宝贝，一整天就有了话题，叽叽喳喳眉开眼笑兴奋地说个不停——而事实上，那些都是谈不上有多大用处的货色。

你千万不要相信那些穷鬼们说的话。金钱不可能是垃圾，也不可能是累赘。在这个世界上只有钱才会带来真正恒久的快乐和安全感。如果有钱人一天到晚哀叹生活空虚，那显然是故作姿态，一旦你果真施以同情心，会受到他们鄙视的。

我就很享受有钱人太太这个身份。每天铁手都要对着一堆帐单伤脑筋。当家里各种零七八碎的小玩意儿越堆越多，当他发现我花了五百万买了一枝没用的桃木剑回来，终于忍不住怒吼起来："我说女人们，你们能不能理智一点？"

我和老太婆都没理他，手挽手蹦蹦跳跳去鞋店挑选新的皮靴。他愤怒到极点时，我回眸一笑："亲爱的，你破产了？"

"那倒没有！"他继续吼。

"没有破产之前，一个男人有责任也有理由让他的女人快乐，不是吗？"

她妈猛点头附合我，我们于是扬长而去。

我们走了，铁手在家里琢磨那句话，琢磨到天黑，他认命了。"好吧，总有一天我会破产的。"他警告。

蠢货才会杞人忧天地为未来担惊受怕呢。我也发出同样严厉地警告："作为男人你有责任拼命赚钱，让你的女人快乐。"

我的话总是这么有哲理。老太婆连连点头。铁手哀嚎一声，抱着头蹲在地上，呻吟不止："天哪，我为什么要做一个男人？"

"亲爱的，这都是命。"我同情地看着他。

铁手还想再叫喊，我竖一枝食指在唇边："嘘，声音小点儿，让人听到了太丢人。"

他马上住嘴，警觉地四下张望。

7

那天实在无聊，老太婆忽然说要去会见一个多年未曾谋面的老朋友，不能陪我一起逛街了。她依依不舍地向我道别，挥一挥衣袖，独自飘然去了死水沼泽。

我逼铁手陪我去野外踏青。他皱眉，说他很忙。作为一城之主，我一直没明白他到底在忙些什么。于是他向我

略略解释了一番：七帮十八派的哪些人是他的好友，哪些人暗地里打这座城市的主意，铁家产业每天的收支情况，城里每天的斗殴吵架谋杀案……

我听他一件件数过来，顿时想起了自己失败的短暂政客生涯，觉得头昏脑胀，只得告饶："好吧，你赢了，你们男人有男人的事情。"

铁手不屑地扫我一眼："一个妇道人家，能懂什么？"

"我只懂爱情。"我趾高气扬地说，"你就继续盘踞在你的事业里吧，等有一天发现你老婆被另一个男人拐跑了，也许你就知道，你手头上的事情其实并没有那么重要。"

铁手想了想，又觉得我的话很有道理，他只好陪我去踏青。

沙城的人们很少看到他们的城主有踏青这样的奇异举动，纷纷向我们致意。我们并肩骑着白马，穿过跃马平原，穿过热砂荒漠，经过中州城的时候，我们很有默契地避开了。铁手避开这座城市是因为怕我忍不住又去疯狂购物；而我呢，我暂时还不打算衣锦还乡。

一顿胡乱的策马飞驰后，恶魔城渐渐在地平线上露出了轮廓。那是一座我从来没有去过的城市，神秘而邪恶。

"我们能去把公主救回来吗？"我突发奇想。

铁手望了我一眼："你想去救公主？"

我仰首向天想了想，回答："还是算了。"

救公主不是一桩划算的生意。尽管中州城的国王许下了重金，但比起来，有钱赚没命花，这样的生意我才不干呢。退一步说，即算我们有能力从恶魔城把公主救回来，按照一般通俗小说的定义，这没见过男人的可怜丫头多半会情不自禁爱上那个救她脱离苦海深渊的英雄人物。那样的话，我就危险了。

不不不，尽管，呃，尽管我得承认我跟铁手之间根本谈不上有什么感情，失去婚姻对我也没什么大不了，但是，我老公有钱。在他那万贯家财还没有被我完全骗到手之前，一个职业骗子不该冒这样的奇险。

"我决定试试。"铁手却似笑非笑地做了决定。

我抬头看了看愈来愈近的恶魔城，这座奇特建筑的整个外形就象一只狰狞的兽头，呲牙咧嘴在准备吞噬每个准备接近它的活人。我不由得打了个寒噤。

"你不想看看恶魔城有什么新奇的玩意儿吗？"铁手问我。

我张了张嘴，终于没能够拒绝这个太有诱惑力的提议。真的，对于一个骗子来说，最吸引人的莫过于你竟然不知道前面还有什么宝藏在等待着你。相比起来，实现目标那就太无趣了。我咬咬牙，失去理智地扬鞭在空中甩出一个响亮的鞭花："走！"

铁手在后面得意地大笑。

8

那是一场真正的血战。

我们的骤然降临令得恶魔城的守卫们猝不及防。事实上，恶魔城的敌人压根儿没想过真的会有热血男女昏头昏脑跑到他们的地盘上一逞匹夫之勇，他们一丁点儿准备也没有。守城的卫士还在打呵欠，我和铁手的两匹白马已经如同黑夜中的闪电，英勇迅疾地冲了过去。

在我们的马蹄声消失以后，守卫的呵欠才刚刚打完，摸摸后脑勺四下张望了一会儿，没发现什么异状，他于是抱着一杆红樱枪，开始打瞌睡。

我们闯过了一道又一道关卡，直到进入蛇魔洞才被发觉。

一只警觉的魔甲虫飞到我们附近，在空中盘旋着发出嗡嗡嗡的类似于苍蝇般的振翅声。它的翅膀在飞中振动得飞快，看上去就象一团雾包裹着蠢头蠢脑的身体。我不耐烦地给了它一道"疾光电影"，结果惹下祸。那轻微不绝的嗡嗡声消失以后，成片的嗡嗡声如同潮水般降临了。整个洞里的魔甲虫靠着它们奇异的声波感应，开始向我们挤过来。密密麻麻的闪着油绿色荧光的魔甲虫军团聚拢在我们周围，我还没回过神来，好奇地望着前面逐渐接近的绿色光点："咦，好漂亮！"

铁手苍白着脸，大喝一声："快走！"拉着我的手就向蛇魔洞的深处跑去。

我总算意识到了危险，一边气喘吁吁地跟着他逃命，一边诧异道："为什么我们不离开这个洞？"

铁手没理我，也许他根本来不及。

象我这样有过从政经历的有主见的女人，判断他的决策是错误的，就没有道理三从四德。我甩开他的手，试图返身在成群结队的魔甲虫里杀出一条血路。但是，尽管来去家族的火系魔法有独到之秘，在转瞬之间烧死了至少数十只恶心的飞虫，但更多的魔甲虫不要命地前赴后继填补了空缺。我咬咬牙，继续布下了一道道的火墙。

"没用的。"铁手望着已经被封住的出口，颓丧地说。

我瞪了他一眼，刚才在洞口明明还有一线生机，他为什么跑错了方向？

"因为公主在洞里。"铁手指一指那深幽可怖的远处。

我们才说了几句话，那成千上万的魔甲虫已经用口中的唾沫扑灭了三道火墙，嗡嗡嗡飞了过来。"我要回家。"我哭丧着脸对铁手说，"我要回家我要回家……啊呀不好，快跑呀！"

我们没有别的出路，除了继续向洞的更深处抱头鼠窜。

蛇魔洞顾名思义，大部分敌军都是一条条扭曲着腰肢的滑腻腻的蛇，它们盘亘在洞里每条纵横交错的小道上，吐着腥红的分叉蛇信，一双双宝石般幽深的眼睛警觉地盯着某个方向，稍有异动就会一扑而上。

我们边打边退，不断施放火墙术、雷电术，炸得一片片蛇尸腾起浓重的烧烤气味，熏得我一阵阵干呕。铁手拉着我的手拔足飞奔，间隙居然叹息着说："要是在家里听到这种声音该多幸福啊。"我愣了好半天才回过神明白他的意思，要不是觉得他逃命的本领远远强于我，又担心自己落单以后死无全尸，我真愤不能对这厮痛下杀手。想要我给他生个孩子？做梦吧你！……或许让我弄到一大笔钱，嗯，足够多的一笔，或许我会答应？一想到巨额财产，我的态度又有点不坚决起来。胡思乱想着，我忽然一脚踏空，身体向着黑暗无尽的深渊直坠而下，发出"啊"的一声尖叫。幸好我死死地拽住了铁手的巨掌。这么危急关键的时刻，有这么一双温暖有力的手，真是令人幸福而安全。

铁手的那双手拼命与我细嫩的双手摩挲着，终于，沉重的下坠之力把他也拖向深渊。

直到结结实实摔在泥地上，眼冒金星五脏翻涌，我才听到他愤懑的怒吼声："你手劲可真大呀，甩了半天甩不脱！你要死便死，干嘛拖我垫背！我一个有前途的大好青年……"

一刹那，奶奶的，我的心都凉了。男女主角通常到了生死关头，总会天良发现，省悟自己一直没有珍惜的感情原来就在眼前。他倒好，整个儿猴吃麻花——满拧。我气得直抖，问他："你肯定是不爱我的。"

我气糊涂了，这是肯定句，不是疑问句。

他反问我说："那么你有爱过我吗？"

他一问我就愣了。好吧，扯平，奶奶的。

我们沿着黑漆漆的洞穴，摸索着湿滑的泥壁，深一脚浅一脚，不辨方向地向前行进，看上去就象一对相依为命相濡以沫的患难夫妻。

突然，我脑海里炸过一道闪电。

"铁手！铁手！"我以分不清是紧张还是激动的口气大嚷。

他以为我又有可能掉进某个无底

黑洞，慌忙甩手，想摆脱这种厄运。这次因为早有预谋，果然把我甩得一个踉跄，摔了个嘴啃泥。顿时我恼羞成怒，正准备合身扑上咬死这丧尽天良的负心汉，但刚才那从脑海里一晃而过的灵感让我又打消了这个念头。

我祭出一个火球术，照亮方圆数步，接着从怀里掏出一张破旧的羊皮纸卷来。“我想起来了！我和婆婆逛街的时候，有个流浪汉兜售蛇魔洞的藏宝地图，我当时就买下来了！”我兴奋地嚷嚷。

铁手一听有活命的希望，顿时很后悔方才对我的无情无义，赶紧挪过来想搂住我，用他那宽厚的胸膛给我一点安全感。这么虚伪的举动，尽管我一眼就看穿了，但这时候也犯不着和这小人计较，我得意洋洋地展开那破破烂烂涂涂抹抹的地图，聚精会神看了起来。

看了好半天，铁手终于忍不住问我：“怎么样，有眉目了没有？”

我竖起一根食指，示意他别吭声，然后皱起眉头，苦思冥想。不知道过了多久，我终于想明白了一件事情，于是告诉他说：“读书时教过的地理知识，我好像因为逃课没学好——”到了这性命攸关的时刻，我还是得诚实地坦白，我看不懂地图……

铁手张大了嘴，火焰的微光下，他的表情仿佛想活活吃掉我。但是地图在我手上，很快，他的表情就温柔起来：“来，给我看看。”

我怀疑地一缩手：“你看得懂？”

他一瞪眼，我很不情愿地改口说：“好吧，我的意思是——你万一看懂了，会不会弃我而逃？”

铁手不满：“我像是那样薄情寡义的人么？”

我咕哝：“要说你不像，那也太违心了。”

我们躲在泥洞里研究了好长一段时间，终于铁手指点着地图说：“原来蛇魔洞共分九层，我们现在处身在第七层了。”

天啊，我一听这噩耗，几乎要哭出声来。老天作证，我是想逃出洞的，为什么反而愈陷愈深？

铁手摇摇头，和我商量：“看来只有继续前进了，可怜的公主就被关押在第九层的迷仙阵里，既然离此地不远，我们索性把她救出来吧！”

“不要！”我当机立断。

铁手没理我，自言自语地说：“唔，救出公主，我们将得到的赏金究竟有多少呢？整整一马车金砖，或者两马车？根据地图显示，她处身的位置附近就是恶魔城的藏宝洞，这么些年，恶魔城的凶徒究竟虏掠了多少金银珠宝呢，那世间罕见的幻魔戒指和项链、手镯一定堆积成山，蒙上了厚厚一层灰……”

“你、你说什么？幻魔系列首、首、首饰？”我结结巴巴地问。

铁手叹一口气：“不过，里面实在太危险了，看守宝藏的将是千年白蛇妖和一条万年修炼成精的铁手王，那一关，恐怕过不去，还是回吧，留着这条小命再说。”

他沉重的叹息声根本没有引起我的注意，我失魂落魄地直接就开始寻找第八层的入口。

“你疯了！”他追上前来一把拉住我。

“你……是爱我的吧？”我可怜巴巴地问他。

铁手又叹气：“好吧我爱你，我们回去吧。”

“爱我你就陪我走一遭吧。”我哀求地摇他的手臂，“不让我看一眼那些宝藏，比死还痛苦呀，不嘛，人家要嘛，人家要嘛——”

平常和他吵架斗嘴成了习惯，现在这撒娇果然起到了意外的功效，他决绝刚硬的面部线条也柔软下来：“疯了呀你。”语气不那么坚决了。

我继续摇他的手臂：“我们要去救公主，我们要扬名天下，我们要——”我像一只可怜的小猫咪依偎着他。

火球熄灭了，黑暗中听见铁手狠狠地咒骂了一句：“姑奶奶，算你狠！”

9

遭遇白蛇妖和铁手王的那场血战，几乎耗尽了我和铁手的全部精血。

整座蛇魔洞的第九层四处燃烧着战火和鲜血。

当我们终于把这修炼成精的老蛇妖打倒，看着它们现出原形化为脓血，浮上心头的根本不是一种胜利的快感，而是筋疲力尽的虚脱。

这一场惨烈的血战，有好几次我们死里逃生。每一次我都以为自己没有了生机，心里悲哀而后悔于自己对于金银财宝的迷恋，发下一万个誓言如果有来生我一定做个踏踏实实自食其力的老实人。好在铁手总是在我即将丧命的紧要关头，疯狗一样扑上前，用他的身体挡住一次又一次致命的袭击。而我也在他遇险的时候，全然不顾性命地把自己的精血化为魔法力量不停发射出去，直至枯竭。

战斗结束后，我俩躺在地上完全没有了挪动的力气。

过了很久，铁手润了润嗓子表扬我：“老婆，看不出你的法术还很强嘛。我们……这算是生死相依咩？”

“嗯，看上去挺像。”我点头。

“经过了今天，以后我要好好爱你。”他轻轻地向我海誓山盟。

“我也要好好爱你。”我勉强伸出手，握住他，挪着身体和他依偎在一起。

其实，躺在他怀里，比躺这冰冷血腥的泥地，舒服多了。这才是我的目的，嘎嘎。

不过，这么温柔的场面，并没有持续多久。恢复了些许气力，铁手爬起身来，仿佛受到一只无形巨手的牵引，一步步踉跄着向某个方向走去。我在后面大嚷：“喂，你不管人家啦？”

他根本没有理会，只是怔怔地沿着黑暗洞穴继续向前，很快我那火球术的微光就照不见他，他融入了那团无始无终的黑暗中。到了这么孤独的时刻我再装可怜兮兮的弱女子，未免是跟自己过不去，于是我像一条被踩了尾巴的狗，跳起来就追。

10

终于见到传说中被囚禁在恶魔城的公主，我不由得活见鬼似的瞪大了眼睛。

公主比我想象中的要美丽一百倍，高贵一百倍，圣洁一百倍。她孤独地被困在一团蓝色的光影里，穿着一袭薄薄的轻纱。也只有她这样的女孩子才配穿一身雪白，蓝光映得她就象虚幻中的一个美好的梦境。别说男人，就连我这样的女孩子，都张大了嘴巴，恨不得把自己所有的一切都奉献在她面前，只求她那微蹙的眉能够舒展，愁郁的脸上能有一笑。

那么一比较，我顿时知道了自己是怎样的一团烂泥。

而当我终于注意到她与铁手相互凝视时的那种异样的目光时，我脑海中闪过一个古怪而可怕的念头。

我彻底明白了。

原来，铁手并不是失心疯，才会无聊到派人把一个落魄而贪财的陌生蠢货娶回家。他只是为着公主被俘伤透了心，以为整个世界都绝望了，才使我成了他自暴自弃的一件工具。他的心里始终只有她一个。那样的凝望，在我和铁手之间，从前没有过，现在没有过，以后也不会有。天啊。我为什么要心血来潮陪铁手同闯恶魔城呢？为什么会从怀里掏出那张指引我们救援公主的地图呢？

我真恨自己。

其实，我不是不明白，这样的一幕，总有一天它会发生上演。即便不是今时今日，也会是某时某地。即便没有我的藏宝图，铁手心里，其实早有了一

张清晰的蛇魔洞穴地图。

公主仿佛完全没有注意到我的存在，她苍白虚弱的脸上泛起一抹酡红，轻轻地笑："你终于来了。"

铁手也轻轻地回答："我一定会来的，你知道。"

我应该跺脚，咳嗽，像个泼妇捉奸似的大发雷霆。但不知道为什么了，我却安静地离开了。

细细回想起来，铁手也没欠我啥。他不爱我，这是一早就明摆着的事情了，也没啥大不了。况且在我们结婚的这段日子里，我也算是享尽了荣华富贵，要风得风要雨得雨，没完没了的逛街购物……这样快活无忧的日子算是白赚了。

人生唯一的败笔或许是老娘突然有过一段婚姻，日后要是再扮纯情少女，被人揭穿了恐怕有点难堪。

11

我带着嫁入铁府前的那些零碎，灰溜溜地离开了沙城。

临行前我警告铁手："关于公主第三者插足的不光彩事迹，我就不到处宣扬了，但你得——"我搓了搓手指，比划出一个数钞票的姿势。"封口费，青春损失费。"我痛快地说。

铁手愣都没愣一下，他仿佛知道我就这德性，仿佛又有些内疚，忙不迭地说："早准备好了，早准备好了。"说着就拉着我往卧室里钻。

我甩掉他的手，说："别拉拉扯扯的污人清白，姑娘我以后还要嫁人的呢！"

这一说，他就停下脚步，醒悟了过来："那你为啥不给我封口费？"

我瞪着他说："你认为是我的名节值钱，还是公主？"

这下彻底把他打败了，他乖乖地交出了一整匣珠宝。据他老娘说，这是铁家世代家传的财产了。另外，我们冒着生命危险从蛇魔洞夺到的宝物，我也毫不客气地全揽了下来。

"花钱的事，别操心，包在我身上！"我拍拍他的肩膀，大大咧咧地说，"做不成夫妻，做兄弟也挺好。"说罢我就背着包裹扬长而去。

我觉得自己的背影无比潇洒，其实，我知道我成了个弃妇。

我只不是想看到铁手可怜我的表情。

12

"就是她！"蓦然，在荒野里响起了一声阴恻恻的笑声。

我抬眼张望，这才看到不知道什么时候，闯入了四野都是埋伏的包围圈。那是一群穿着重盔土头土脑的恶魔城强盗，挥舞着刀枪向我渐渐靠拢。

"喂喂喂！"我镇定地威胁着，"你们别乱来啊，我老公可是沙城之主铁手，惹了我，你们会有好果子吃么？"

一个瘦得只有三根筋的男人猥琐地笑："没错，要抓的就是你！"

我急忙摇手："错了！错了！"

"没错！"

"真错了！"

"错不了！"

"我、我已经和铁手离婚了！你们要找铁手的麻烦是吧，好，算上我一份！"我抽出法杖，咬牙切齿地说，"他救出公主，马上就甩了结发妻，要和公主成亲，反正我也不想活了，你们要么杀了我，要么，让我陪你们一起去杀了那负心汉吧！"

按照正常传闻中的情节，一般这帮恶棍都会指手划脚评价几句："哟嗬，这小娘们长得还挺正点的……"

我等了半天，不见他们说这么一句，心里难免失望，愈发竖起了耳朵，却听见右侧三个家伙在窃窃私语："不会吧，就这么个要胸没胸要屁股没屁股的婆娘，竟然是沙城主人的老婆？"

"唔，我看她说的是真的……换我也得甩掉这么个黄脸婆呀！"

我我我……我银牙咬碎！

我一边号啕大哭着，一边挥动法杖，发出一道疾光电影，击中那瘦子脚跟下的一块岩石。光影闪现，岩石化为齑粉。"铁手，此仇不共戴天！"我发出一声妒妇的怒号，声震十里。

恶魔城的盗贼们全傻眼了。"真的假的啊？"明显是这支队伍首领的瘦子有些犹豫起来。

"你们不和我联手，反正我也和他没完！"我哭着说，"要抓我是吧，来啊，来啊，反正我也不想活了，要么拼死你们几个，要么陪我去杀铁手！"

毕竟中州第一法师世家的法术，并非等闲，这支队伍真要活捉我，恐怕得付出不少人命的代价。

"好吧，算你一份。"瘦子向我伸出手，"我叫肥牛，如果咱们老大同意收容你，咱们以后就是穿一条裤子的兄弟了。不过，"他补充说，"小娘们，你号丧的姿态可真不咋样，一把鼻涕一把泪的……"

这叫梨花带雨好吗，谢谢。我脸都给气青了。

13

恶魔城的老大叫做红颜玉。这么俗不可耐得让人直犯恶心的名字，真不知道这位仁兄的爹妈是怎么想出来的，太极品了。远远地，我一听说那个满脸虬髯相貌狰狞的家伙竟然叫红颜玉，差点儿把隔夜饭都吐了出来。不过，多年的骗子生涯，还是让我脸上绽出春花般灿烂的微笑："哎哟，这位就是红颜玉大哥么，小妹总算亲眼见着了，当真是三生有幸——"

"唔，看来你很想见我？"红颜玉挑起一根卧蚕眉，一边拿牙签剃着黑糊糊的齿缝，一边打量着我问，"你想见我干什么呢？"

"还不是出于内心对于英雄的仰慕么！"我娇滴滴地一跺脚。

红颜玉环顾左右，问："这小妞是不是失心疯？"

左右的部下赶紧一起摇头。

"那她是爱上我的喽？"红颜玉推敲。

左右的部下赶紧一起猛点头。

"那就给你个高攀的机会吧。"红颜玉痛快地扔掉牙签，宣布了这个令我五雷轰顶的决定。

我觉得，呃，我觉得我好像不愿意明白他在说什么。"高攀？"

"唔，就是让你做恶魔城的压寨夫人，你看你多幸福阿。"红颜玉啧啧连声。

我顿时很想马上逃走，可是——嗯，到底名节和性命哪个更重要呢？骗子的本能让我马上选择了后者。

依红颜玉的意思，当天夜里就非得强行洞房花烛夜。我一边盘算着脱身的良策，一边虚与委蛇地撒娇撒泼撒野撒欢，终有所成。红颜玉答应我，待到我手刃前夫的那一天，才算是我们真正的大喜之日。

14

恶魔城的上上下下听说即将排兵布阵攻打沙巴克城，一个个兴奋得齐声狼嚎，怪叫之声此起彼伏，响彻了城市的每个角落。这其间自然也夹杂着我的尖声凄嚎。我太郁闷了，不这样连声怪叫，实在难以排遣内心的悲愤。

"你真好命。"红颜玉高高兴兴地告诉我，"你自己也承认了，世间不知道有多少美若天仙的少女妄想嫁我为妻，侍候我。我给你这个机会，虽然是一时头脑发昏，但总算是你的福气。"

"我要是说不呢？"我犹豫着和他商量。

"那我就让你嫁给我的手下，那一个，怎么样？"他指着一个鼻孔朝天兼大小眼的暴牙男，高高兴兴征询我的意见。一刹那，根本用不着多想，我就开始讨好他，答应嫁给他。做为一个骗子，权衡得失的这么点儿天份，我还有。

恶魔城紧急召集了大约两万名士兵。放眼望去，这些在城外安营扎寨的强盗们，就象秋天的庄稼一样整齐有序，根本不似我想象中的乌合之众。想想也难怪，就连中州王城的公主，他们都能以闪电般的速度掳掠而走，这可是非同小可的本领。红颜玉看似一介莽夫，其实倒还胸怀大局，运筹帷幄。看来他对铁手救走公主的大仇矢志必报。

“我们为什么要攻打沙巴克城？”红颜玉站在城墙上大声问。

底下一片寂静。

“为了财宝！”他给出了答案。

千万强盗一起伸臂疾呼：“为了财宝！为了财宝，为了财宝！”

“为了女人！”他又给出一个答案。

千万强盗一起伸臂疾呼：“为了女人！为了女人！为了女人！”

我站在他身后心想，我靠，这么简洁有力的理由，比什么捍卫国家荣誉吸引人多了。难怪这么多人爱当强盗不爱当良民。换我我也兴奋啊！

“财宝！财宝！女人！女人！必胜！必胜！”汪洋般的强盗群发出一阵阵汹涌澎湃的呐喊。

15

攻打沙巴克城的那一天，我率领一支小分队从秘密地道向着沙城进军。这条秘密地道，是铁手用来日后以防万一的逃命之路，曲折幽深，从铁府直通向城外的山坡，易守难攻。当我把这个天大的秘密透露给红颜玉时，他大喜过望，当即分派了一支强力队伍由我带路冲进去，准备杀个里应外合。

地道又黑又潮湿，谁也不知道尽头隐藏着什么。走了没多远，我心里发毛，搡了搡身后的一个强盗：“快，走我前面。”

“为什么？”他举着火把，眨巴着眼睛怯场地问我。

“我是女孩子耶，你有点风度好不好？”我很不满地说。

他嘟囔着了几个字，我疑心说的是“没看出来”，但也只得假装没听出来。两人僵持了一会儿，这蠢货大约突然想起来了我是这支小分队的指挥，只得听命身先士卒了，但嘴里仍旧不依不饶地哼哼唧唧：“万一这地道塌方了，可咋办？”

我说：“你猪头吧你。这种大富大贵的人家用来应急逃命的工程，你以为是豆腐渣，说塌就塌？”

我话音没落，忽然听见头顶上方传来一阵闷响，那是万千铁骑的马蹄声从地面践踏而过。攻城战开始了！紧接着，四周传来无数震得人身心发颤的晃动……

地道里一阵死寂。

过了很久，听见遥远的后方传来一声哭嚎：“姑奶奶，地洞塌方，把我们的后路给填没了！”

对着那开路卫兵愤怒的质询眼光，我一阵天旋地转，勉强提起精神说：“没关系……我们只要能冲出去内外夹攻，还管什么退路啊！”

四面传来一波又一波的震动，火把全熄灭了，地道里又陷入一片死寂。

过了好半天，我颤抖着声音问：“发生了什么事？”

探路的哨兵从黑暗中传出令人沮丧的禀报：“似乎……前路也塌陷了。”

一阵灰暗无力的情绪向四面笼罩下来。以我这般敏锐聪颖的资质，虽然明知道大事不妙，脑海里却灵光乍现，回忆起红颜玉鼓舞士气的办法：“为了女人！为了财宝！”

没一个人举手响应。

有人咕哝说：“……先活着出去再考虑这些吧！”

16

再度重见天日之时，是在铁府的客房里。

据说击退了恶魔城的大举进犯之后，将我们这支奄奄一息的强盗特工队从地道里挖掘出来，动用了不少人力。其中大部分壮丁，主要是听说可以挖出沙城之主的前妻，他们都想看看救出中州王城公主的名扬天下的英雄铁手，曾经有过的女人到底和公主比起来会怎么样。结果，唉，过于明显的差距让这些民工失望透顶，以至于当我从地道里探出头来，他们只看了一眼就甩下掘土工具，连工钱都懒得结算，气愤地离开了。

尽管一路上把我看管得牢牢的担心我耍花招，尽管派我去攻占地道其实也只是一个幌子，红颜玉却没想到，我和铁手曾经共同修炼过一种特殊的夫妻同心技法，尽管远隔千里，但我仍用这个绝招及时向铁手通风报信，早做准备。因此沙城终于在严阵以待之下，算是躲过了惨遭屠城的厄运。

“怎么奖励我呢？”我兴致勃勃地问铁手。

他说：“你除了贪财，还能有点儿别的爱好么？”

我认真想了想，竟然想不出，唉。别的爱好——他是说更高境界的道德品质么，比方说乐于助人牺牲自我舍身报国什么的……我觉得一点儿也不实惠，一点儿也不吸引人。

“你……和公主怎么样了？”我眨眨眼睛换了个话题。

“很好啊！”他一脸无辜。

“很好是什么意思？”我追问。

“很好就是哪里都好。”他说，“噢，你是想有个比较对吧，那就是哪都比你好。”

“哦。”我大度地笑着点点头，又觉得不对劲，“喂，你老盯着我干嘛？”

“老婆，你笑得有点僵硬。”他评价说。

我……简直不想和这种人多说一个字了。

17

歇息了几天，我感觉虚弱的身体恢复得差不多了，便打点行李准备上路。铁手看见我大包小包的装载了整整六辆马车，很有些不知所措，问我：“你这是要去哪里？”

“我生无可恋了。”我假惺惺地做垂泪状，“一个弃妇，除了投奔娘家，我这么个弱女子还能去哪里？”

铁手根本没精力打量我的表情，绕着那六辆巨型马车东翻翻，西瞧瞧，终于得出结论：“你好像把我的家产席卷一空了？”

“这是我应得的！”我理直气壮地说，“要不是我通风报信，别说你这点可怜的家产了，整个沙城都会遭到恶魔城的碾压，你想想，我带走这点财宝算什么？”

铁手不吭声了，但仍不由自主冲着六辆马车投射出心疼的目光。

我警觉地双手一拦：“喂喂喂，你让开，给我让开。”转过身便招呼马夫，“走！”说着我就跳上了马车，冲铁手招招手：“你知道吧，有时候再见的意思，就是永远别再见面啦！”

就这样我终于再次告别了沙巴克城，告别了铁手，告别了我的婚姻。

18

本来在想象中爷爷奶奶看到我衣锦还乡一定会老泪纵横，拉住我的手嘘寒问暖，一边抱着我说可怜的孩子你受苦了，一边悔恨自责当初对亲生的孙女儿太过狠心，一边还会眉开眼笑地夸说来去家的孙女儿真有出息呀真有能耐呀真让人刮目相看呀什么的。

哪知道这一切情节都没有上演，只是晚饭的餐桌上多了一副碗筷。爷爷奶奶就像我从没离开过家门似的，坐下来就吩咐开饭。连一向疼爱我的奶奶，都没给我挟点儿好菜，这太让人失望了。好在我那些自小就跟着我在中州王城以闯祸为生的堂兄堂妹们，吃过饭，把嘴一抹就往我房里窜，倒让人心里顿时暖和起来。只是，也没人过问我这两年

过得怎么样，就开始大呼小叫地四面搜查："咦，我的礼物在哪里？""凭什么只分给我一个香囊？""哇，这串天羽项链真漂亮！""我该减肥啦，这件法神羽衣好象不太合身……"

原本想象中相抱喜极而泣的大团圆场景，半分没出现，我顿时恼怒地把这些丧尽天良的混蛋们轰出房门，以掌击额，向天悲号。天啊，这就是我所眷恋不舍的家庭温暖么，太冷漠了！太冷漠了！我伤透了心，站在门口拉住堂弟来去如电："你们就没试图担心过我吗？"

他漫不经心地瞟了我一眼："你嫁给沙城的城主，吃香的喝辣的，日子那么舒坦，咱们咸萝卜操淡心？"

我有些蒙。我那段荒唐的婚姻还试图瞒着家里呢，怎么看这情形全世界都知道了？这简直太丢人现眼了。要是我爷爷那倔老头知道铁手把他老婆给休了，我还怎么活？难不成又要再一次被逐出家门流落街头，重新开始我的浪荡生涯？

我欲哭无泪地问来去如电："天啊，这是谁造的谣？"

来去如电看怪物似的大叫起来："你在说什么啊，姐夫不是隔三岔五就跑过来向二老报告你们那美滋滋的小日子吗？要说我这姐夫，可比你出手大方多了，头次见面，人人一份大礼，我还分到了一枝贵重的血饮剑呢——你也知道我从小渴望得到这么一枝绝世宝剑，差点没疯掉……"

他没疯掉我疯掉了。

真是人不可貌相。谁曾想貌似憨厚忠良的铁手竟然是猥琐男，早把我的家世打听得一清二楚了，他们就把我一个人蒙在鼓里。这到底谁骗谁啊，我顿时怒从心头起，拔足便走，准备拎着铁手的耳朵好好审讯一番。但这项令人神清气爽的计划，只是在脑海中一闪而过就被取消了。

我和铁手其实现在也没啥关系了。我拎他的耳朵，他乐不乐意是其次，还有个未婚妻的公主在一边捋袖子要与我恶斗一番呢，此战师出无名，徒留话柄，非上策。

好吧，既然……铁手这恶心的家伙已经瞒着我干下了这种令人发指的行径，似乎我也没有必要对他客气了。俗话说好聚好散，听上去挺有道理的，但还有句俗话更合我胃口，夫妻哪怕是同林鸟，大难临头还得各自飞呢！

我砰地一声把门甩上，关在房间里生闷气。这辈子我没这么恨过一个人，从来没有这么强烈地恨过一个人。好吧，我承认我一早就知道自己就是只丑小鸭，这辈子也别指望变成长颈的高贵白天鹅；我也许还得承认我没那种命，午夜穿上水晶鞋就会被王子一见倾心。在铁手愿意娶我的时候，我跟做梦似的就这么把自己嫁了出去，没有半点矜持和自尊。我是一个贪慕虚荣的小女人，我不爱铁手。但你不能妨碍我做一个灰姑娘的梦。或者……你给了我一个梦，却要这么残酷地击碎它，当初就不如不给我。

而现在我怎么还会有重新生活的机会呢。

我要怎么和家人解释这一切：莫明其妙的婚姻，然后老公移情别恋，把我一脚踹飞，我灰溜溜地成了一个寡妇？哦……好吧，寡妇这个词也许不适合。

生活似乎成了一团乱麻。所有的毁灭，铁手，都是拜你所赐！

如果有选择，当初我一定不会头脑发昏地坐上那顶花轿。

第一次我发现对一个骗子来说，钱财不是那么重要。如果有重新来过的机会，我还是宁可在土城的荒野里饿着肚子孤独地周游。那至少是一种简单宁静的生活。

哼……也不是完全没有嫁人的机会，恶魔城的红颜玉还险些让我登上压寨夫人的宝座呢！

现在回想起来哪怕嫁给那个五大三粗的强盗，也比铁手这样不给人留后路的负心汉强一百倍……我我我……呃，我还是不想嫁到恶魔城去。

19

说曹操，曹操就到了。

我绝望地正躲在房里盘算着怎么报复铁手，忽然窗户"吱呀"一声，被人从外面拉开。紧接着，一道黑光就闪了进来。

"哇呀呀！"我连声惊叫，见了鬼似。

那以移形换影之术闯入我闺房的这黑脸大汉正是红颜玉。

"臭娘们儿，你不嫁老子也就算了，竟然还暗中通风报信，险些让咱们恶魔城的精锐部队全军覆没。这些天我四处派探子打听消息，总算把你揪出来了！"红颜玉一副面对叛徒的咬牙切齿。

我瞪着眼睛："啊？你说什么？"

我装无辜的表情一向得心应手，但这强盗头子显然不吃这套，瞪着牛眼大吼："女人天生就是撒谎精！你还想狡辩？看来不给你点苦头吃，你还不知死活呢！"

他高举那枝可怕的裁决之杖，四周顿时笼罩在一层黑幽幽的杀气之下。我连霹雳法杖还没得来及祭起，就发现那可怕的杀机已经临身。

我奶奶曾经警告过我，身为一个法师世家的传人，与这种强势的攻击对手作战时，一定要记得千万别给对方近身的机会……但这是我的闺房啊……

难道说中州大陆最杰出的女骗子就这么香消玉殒了么，我绝望地大嚷："别动手，别动手！这次我是真的下决心帮你杀掉铁手！"

"你说什么也没用，狡诈的死婆娘！"红颜玉恶狠狠地说，"我也是听'狼来了'的故事长大的！"

"我是真的恨他呀！"我号啕大哭起来。

这倒不是假哭，谁要是发现自己马上没命，不吓哭，那也太没人性了。

紧接着，我以每秒六百五十个字的速度叽叽呱呱地向他控诉铁手对我惨无人道的遗弃过程。包括有一次出门铁手只给了我五十金币的限额零花钱；包括我们成亲那天他都没有给我戴上过一只漂亮而昂贵的戒指；包括他晚上鼾声如雷让人根本睡不着，把他踹下床他坚持一直打鼾没睡过来……在回忆起他和公主见面时那种魂不守舍的模样时，我更是泪作倾盆雨，而且就在我们分手以后，他连半分挽留我的话都没有说过，就好像我是一块被随手甩弃的破抹布……我絮絮叨叨地直说了好几个时辰，其间红颜玉一直求我住嘴，但我不。我不能停止内心仇恨的火焰，一旦说开来，哪怕让我气绝当场也不能阻止我这种汹涌的倾诉欲望。红颜玉望着我上下翻飞的嘴唇，直到整个人终于崩溃。

"姑奶奶，你给我住嘴，求求你了！"红颜玉无力地干嚎着跪了下来，咚咚咚地向我磕了三个响头。

这家伙真蠢，其实他给我点钱，让我马上住嘴也不是不可能。就此而言，铁手倒是把这个绝招运用得炉火纯青了。于是我没理会他，继续扩散我的血泪控诉，当我说到自己就这样孤身上路沦为一个惨遭遗弃的孤女时，明显看到红颜玉杀我的决心开始产生了动摇。而说到关于如何害死铁手以平民愤的七十二条毒计时，他更是对我种种智计百出的花招很感兴趣，时不时插嘴发表看法。我们渐渐说到了一块儿，共同的理想让我们变得眉飞色舞起来。你知道，这是一个政客的天赋。任何战争都是能够摆到桌面上解决掉的。

但是，很不幸的，一个声音从外面传了进来："小来去！小来去！"

我一听脸色都变了，整个人都发起抖来。

红颜玉凑到窗边，从窗缝里看了看，脸上就露出一股阴恻恻的冷笑："你不是被休了吗，现在如果我没看错，似乎是你婆婆准备拉你逛街？"迫

人的精光从他掌中闪现，那是大陆上人人见之畏逃的裁决之杖所发出的专破法师护身光盾的破盾斩。

我眼前一黑。天啊死老太婆，你们铁家害得我还不够吗！

20

我再度苏醒过来，望着黑漆漆的四周，勉强动了动，只觉得身体冰凉，四肢僵硬。这，就是所谓的阴间？就在我欲哭无泪的时候，一盏豆大的光华从远处飘了过来。

“鬼火！”我惊叫。

“鬼你个头啊，蠢丫头。”我奶奶掌烛从院子里推开门，端来了一碗甜腻腻的银耳粥。

我恍如梦中。

紧接着她身后的，还有那个可怕的……老太婆！那是铁手的老娘！

天啊，发生了什么事？

“别怕，丫头，那强盗头子还敢在老太婆眼前撒野，这不是找死吗？”我婆婆，哦不，前婆婆，笑眯眯地安慰我。

我沮丧地抱住脑袋，发出呻吟声：“你们铁家，能不能放过我？”

我奶奶拧了我一把：“你这蠢丫头，丢尽了我们来去家的脸！快起来洗漱梳妆，你婆婆亲自给咱们家送来了公主的喜帖，正要赶去喝喜酒呐，这可是莫大的幸事，你动作利索点！”

什么？！

我想死。

21

中州的王府可不似沙城的土包子皇帝铁手的宅院那样老土，奇花异卉雕栏玉砌，到处铺满了软茸茸的羊毛地毯，一脚踩上去就好像身置云端。四面红烛高烧，映衬得那些玲珑精致的器物愈发宝光万丈，耀花了人眼。

成群的仆役端着各式精美的食物在人群中穿梭。衣著鲜丽整洁的宾客们，穿戴着豪奢的饰品相互寒暄赞美一对新人的珠联璧合。我的眼光落在一件件值钱的首饰和王宫遍布的精美饰物上，心想得骗多少钱才能堆出如此的繁丽富贵啊……

靠，看来还是铁手比我强，我耗费了自己一个大姑娘的清白声名，不惜得罪大陆上最可怕的恶魔城强盗头子，换来的也不过是六马车金银珠宝——他可好，只要甩掉我，马上就成了中州王城的接位人，想想这王宫里有多少数不尽的珠宝……他这一笔生意可真是大赚了！

只见新人笑，不闻旧人哭。无论如何，来参加前夫的新婚大典，是个人都觉得不是滋味，唉。我那老糊涂的爷爷奶奶，真是猪油蒙了心，竟然被那死老太婆说服了非逼着我来吃喝一顿，还说我是这对新人的良媒……我只想再说一次：我想死。

一想到铁手那猪头一副眉开眼笑得偿所愿的表情，我就忍不住直犯恶心，五脏翻涌。

这还是人过的日子吗，唉。突然我觉得自己这辈子都像活在悲惨的地狱里。被赶出家门，被人强行娶走，被人夺走婚姻，现在还假装大度地笑盈盈站在别人的屋檐下看前夫和别的女人拜堂成亲。

正当我愤愤不平，宾客们发出一阵潮涌的喝彩声：“啊，新人出来喽，快来看漂亮的新娘子啊！”

我龟头龟脑地躲到一边试图把自己变成只老鼠溜走，我婆婆，哦不，前婆婆眼尖，伸出瘦骨嶙峋的手腕一把就捉住我：“小来去，快看看，新娘子可真是绝世的姿容啊，啧啧，你说同样都是人，为什么你当初结婚的时候就一脸菜色跟个叫花婆似的呢，关屋里养了好一阵我才看你多少顺眼点儿……来来来，你倒是抬抬头，看看人家……”

我再也忍受不了这蠢老太婆的唠叨，用力甩开她的手，哇哇大哭着向门口冲了出去。

无奈的是，似乎我从小过于贪财贪玩，对于基本的轻功，似乎还根本不可能是这些高人的对手。我没逃多远就让一双手给捉住了，回过头，我就望见了铁手那双阴险得简直要滴出来的假笑：“老婆，你怎么啦？”

“我知道我没公主漂亮！我知道我又贪财又不会持家！我知道我就是一个垃圾！”我愤怒地哭喊，“那又怎么样，我消失还不行吗？”

铁手愣了半天，问：“老婆，你在说什么啊？你为什么哭啊？”

我无力地幽幽叹了一口气，说：“铁手，放过我吧，我祝福你。”

他却一把将我拉进了他的怀里。“你真傻啊，我就没见过傻成你这样的女孩子竟然还立志要做个骗子的。”他说，“今天是公主结婚的大喜日子，快把眼泪擦干净，别让人看到了，笑话我们沙城城主的老婆这么不成体统。”

他说什么啊？

22

和中州公主在王城拜堂成亲的，是西域通天祭司的次子陆子安。这个博学才子的声名大陆上可真是无人不晓，据说打从娘胎生出来就是一神童，三岁时估计就能识字断名，五岁就能吟诗作赋了。可惜只是个手无缚鸡之力的弱质书生。公主她老爹年轻时游历西域，结识了陆老爷子，特别投契，于是很多年前就订下了这桩娃娃亲。

“那你又算怎么一回事？”我郁闷地问铁手。

“陆子安和我是莫逆之交啊！”铁手解释，“朋友有难，舍命相助，那又有什么大不了的？但我却没想到你竟然误以为……”

“这还是误以为！”我咆哮起来。

“说什么要离开铁府，是你自己下的决定吧？”铁手想笑不敢笑地看着我，“说什么我终于找到了真爱，可以把你这黄脸婆一脚踢开了，所以你不如自觉地走人，这也是你说的吧？”

“但你都没解释过！”我继续咆哮，“而且你连半句留我的话都没说。”

“当时你已经把我的全部家产都卷到了马车上。”铁手摊摊手说，“你那得意的小样儿，恨不得插翅马上飞离沙巴克然后挥金如土呢，我能留住你？”

“我、我、我……”我突然有点儿气短了。

“还好我知道你的老巢，你反正跑得了和尚跑不了庙。何况我还有强大的亲友团呢！”铁手指了指人群里我那花枝招展的爷爷奶奶，威胁我说，“你能逃到哪里去？哼哼！”

“我恨你！”

“嗯，你说过的，女人恨一个男人，通常就是喜欢这个男人了……”

“我有说过？”我皱起眉头，“这么经典的骗术，我怎么可能教给你这蠢猪……”

“老婆，我这只蠢猪，要感谢你离家出走。”铁手认真地说。

我警觉地一把揪住他的耳朵：“什么？你的意思是，你果然另结新欢了？”

“呀呀呀你轻点，轻点！我是说，我的意思是说，我终于知道你这个骗子还是很喜欢很在乎我的……”铁手在我的魔爪之下发出一阵呻吟。

我有吗，我问自己。突然我自己也有点心虚。刚才为什么流过眼泪，难道说，我这样出色的一个骗子，竟然真的有喜欢过铁手这种猪头？

真有点不甘心。但是——唉，他一喊我“老婆”的时候，我又几乎身不由己就幸福地答应了一声。

“老婆！”

“嗯。”

“老婆！”

“嗯。”

“老婆！”

“傻不傻呀你，老喊老喊，再喊我就要收费了！”（完）

DR留言板

看大软好几年了，这还是第一次写回函卡，这期的《山寨网游何时休》很有特色，令我不得不感叹……现在好像还有个叫《反恐行动》的游戏，据同学说是模仿《CS Online》的，很“雷”人。

看了有关“大菠萝3”的报道，令我兴奋不已，但转而便兴奋不起来了，估计北美今年都不一定能上市，中国明年都不一定有正版卖。

看到软盘的那位90后的帖子，我并不是很赞同，我也是90后，从Win98的扫雷，到后来的红色警戒，再到CS，后来是魔兽争霸，虽然玩的游戏不多，而且剧情在现在看来也不是心目中最好的，但重要的是游戏本身所带来的乐趣，它使我们快乐——这就是我们游戏的原因。

PS：强烈建议中旬每月10日出版，下旬20日，免得众位编辑太过劳累。（**新疆　徐晨诚**）

林晓：首先谢谢你能这么为众小编和老编着想，他们都很感谢你。“玻璃渣”（暴雪，Blizzard）一向慢得惊人，不过总比那“永远的毁灭公爵”强多了（这下真成永远了……）。另外，我本身不太喜欢把人分成“几零”后，如果一定要分的话，我只能说——像这位读者这样的“90后”才是祖国未来的希望，你们身上承载着太多太多的责任，你们的命运也就是整个民族的命运。希望你努力学习，快乐的游戏与生活！

我是今年的高考考生，时间实在太紧，没办法……《大众软件》还得抽时间看，好不容易看完了，就随便写点什么吧。一直没有上DR留言板的份，这次我又来写啦，呵呵。《大众软件》真的很好看，不过时间过的也真快，眨眼间快高中毕业了，很感激大软陪伴我度过的那些时光，我在上面学到了很多，如今快毕业了，有点儿伤感，不过也是新的开始吧，还会继续支持大软的。

另外，杂志送礼不多，期刊可以经常赠送一些游戏周边，特别是新网游，如海报、客户端光盘、新手卡等。（**江苏　Al·炫翼**）

林晓：高三很辛苦，你要加油啊，考上理想的大学！关于杂志的赠品，小虾每次都在为大家争取……万恶的钱啊！

大软众位编辑：小生这厢有礼了！

能在紧张的高三生活中拥有大软的陪伴真是人生的一大幸福啊。高三的我不得不远离网络很长时间了，真是怀念捧着大软，上着网的悠闲时光啊。不过还好，再有两个月就能解放了。很久没有关注《梦幻西游》了，这游戏我可玩了三年多了，感情还是有的，总是疑惑大软为什么很少介绍有关的内容呢？难道真像《赤壁》中关羽说的“你已经过时了”？那可真是纠结啊。

大软改版以来我对中刊还是很满意的！份量足，内容精彩，价格公道，童叟无欺！最后祝愿大软越办越精彩，读者越来越满意！（**广西　钟全**）

林晓：呵呵，感谢你的支持，不过如果哪一天读者对我们的杂志越来越不满意，那可是真的纠结啊……大软关于《梦幻西游》的文章确实较少，其实游戏不分过时和不过时的，我们热爱的那些游戏都是我们的宝贵回忆，对吧？



快评5月中旬刊



这期中刊很不错，比较快捷地反应出各游戏公司的最新资讯，也介绍了许多精彩的作品，希望以后能多介绍一些有特色的新兴游戏公司的状况，让读者能更多地了解游戏行业的内部点滴。（**广西　钟全**）

本期对单机的介绍偏少了些，不过对《极品飞车》的介绍让我眼前一亮，另外对于网游的介绍范围过于单一，应该再加一些其它类型的网游，总体来说，这期的《深度游戏》还是很不错的！（**安徽　陈潮韫**）

“深度游戏”这栏目我挺喜欢的，从各大游戏厂商及代理商出发，引出最前沿的消息，只不过可不可以说下《永恒之塔》（**四川　李龚敏**）

林晓：钟全你的建议很好啊，我也希望记者组去挖掘一下新兴游戏公司，越多越好，最好一个不落下！累死记者组的同事们，哈哈！（咦？我怎么感觉从冰河的方向传来一股杀气……）

看到很多读者在夸奖“深度游戏”，某两位小编乐开了花……其实我更希望看见“批评性质”的回函卡，有压力才有动力呀。

2009年6月中旬的这期杂志你感觉如何？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。



粥粥的IT与游戏（6）

玩游戏学知识 欢乐无限

■山东 小默

太阳当空照，花儿对我笑，小鸟说早早早，你为什么背上小书包？

我要上学校，天天不迟到，爱学习爱劳动，长大要为人民立功劳……

咱们学校不简单，上课用游戏代替，在游戏中学习知识，在游戏中获得智慧，寓教于乐，快乐学习——兴趣乃是学习最好的老师！什么，你问咱们学校有哪些课？啥都有啊，别的学校上的课咱都有啊，不信你看：

语文课

课程安排：《仙剑奇侠传》系列

任课教师：赵灵儿



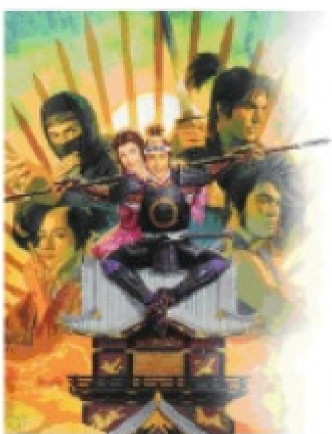
教师简介：之所以选择仙剑奇侠传作为语文课的教材，是因为MM多（哪来的板砖……），哦，不对，是因为会吟诗的MM多。本院特聘的赵灵儿赵老师就是其中一位著名的大诗人。赵老师早年命运坎坷，后偶遇佳人，当晚拜堂，即出口成章，留下一首脍炙人口的名篇，此等才气足可胜任此课讲师。

课程简介：作为曾经《大众软件》连续六年TOP TEN榜首的《仙剑奇侠传》系列一直以坎坷的剧情、优美的旋律、动听的音乐及丰富的诗词占据着中国古典武侠RPG游戏的巅峰位置，其中尤以音乐诗词见长。从仙剑一到仙剑四，创作的诗词近百首。

数学课

课程安排：太阁立志传5

任课教师：纳屋助左卫门



教师简介：数学是一切自然科学的基础学科，学好数学对学习其他自然学科是很有帮助的。三百六十行中哪行对数字最感兴趣呢？答案自然是——商人！日本战国时期，得商人者得天下。我们的主讲教师纳屋助左卫门，就是一位出自日本战国时期很有影响力的商人，他早年师从日本著名大商人大富豪今井宗久，年轻有为，在与吕宋（今菲律宾群岛）的贸易中获得成功，成为一方富贾，后辅佐支持秀吉征战天下，是秀吉最信赖的巨商之一。

课程简介：《太阁立志传5》游戏中全部的人物技能，都需要玩相应的小游戏获得。要想获得算术的技能，就得去向各大商人学习，并且要做算术游戏。这游戏开始很简单，就是十个数字个位数的加减法，不过越往后越BT，且不说是多步算术题，也不说它是加减乘除混和运算，咱就说那时间——那真是飕飕的下降，根本没足够的时间让你研究用什么数字去填空，那是相当锻炼我们的心算能力啊！数学课，用太阁，没错的！

英语课

课程安排：自由枪骑兵

任课教师：Edison Trent

教师简介：Edison Trent可能大家比较陌生，这位老师是谁啊？其实这位老师就是《自由枪骑兵》里的男一号，也就是玩家扮演的那位孤胆英雄！Trent老师能讲一口地道流利的美式英语，在游戏中Trent老师同他的搭档Juni全程都是以英语交流的，因此此位老师的英语口语非常好，且还带有浓郁的男人味道，肯定会成为小女生们的偶像！



课程简介：《自由枪骑兵》是美国微软公司出品的经典太空模拟类游戏，游戏自由度相当高，而且支持多人联网游戏，其MOD多的数不过来。作为一款汉化产品，游戏仅把剧情部分及操作界面方面进行了汉化，商品介绍、装备介绍等都没有进行汉化。最主要的是，这款游戏的语音全部都是英语，特别是整个剧情就像没有字幕只有配音的电影，且粗口极少（玩过《铁血联盟》的朋友应该记得游戏里男人们的口头禅是啥吧……），非常适合进行听力训练。加之其名门出身，因此我们的英语课就选用它了！

化学课

课程安排：炼金术士艾丽

任课教师：艾丽



教师简介：艾丽老师出生在一个乡间的小村落，15岁时，村子里莫名流行起一种奇怪的传染病。艾丽不幸也感染了，被因探究炼金术而外出旅行的玛莉治好。艾丽从此立志要成为一名像玛莉一样的炼金术士，从而开始了炼金学院四年的学员生活，并最终取得了优异成绩。艾丽老师平日待人和善，交友甚广，且十分开朗，是不可多得的好老师。

课程简介：你知道研磨要用什么工具吗？你知道称量粉状原料要用什么工具吗？你知道投入不同比例的原料会产生什么吗？就让《炼金术士艾丽》来告诉你！《炼金术士艾丽》是炼金术士系列的第二作，也是小默院长唯一玩过的一作。虽然游戏里出现的各种材料不是现实中的氢氦锂铍硼等元素周期表上的元素，但是其调和方式还是很耐人寻味的，根据不同比例调和出的产物各不相同，这与化学机理是完全吻合的。且游戏中的很多工具，同现实中的工具是一样的，可以作为初级教材使用。

物理课

课程安排：红色警报

任课教师：尤里



教师简介：尤里老师是苏联阵营中的科学家及军事发明家，他的伟大发明有巨型乌贼、天启坦克及独特的磁能技术和心灵控制技术。虽然后来他逐渐展现出了邪恶本质并成为苏美共同的敌人，但请大家放心，在游戏学院里他已经改邪归正，并表示要将自己的一生贡献给物理教育事业。

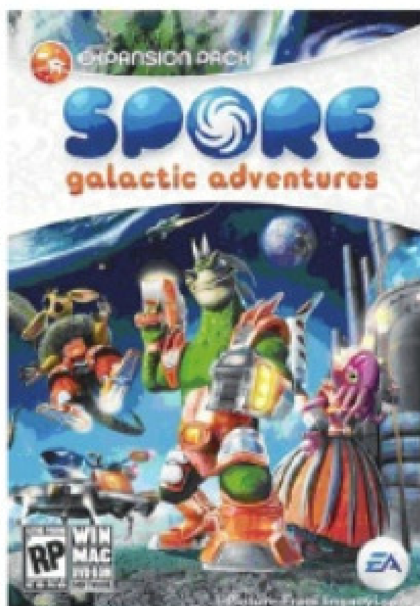
课程简介：《红警》系列玩家们并不陌生，且最近刚推出了新作《红色警报3》，是影响力深远的一款游戏。《红警》中的不少建筑及兵种与物理学有关，特别是苏联的磁暴线圈，在现实生活中这种防御兵器已经有人制造出来了，只

是它不再是一种防御兵器，虽然危险度依旧……其他如盟军阵营的间谍卫星及裂缝产生器，也是采用了多种物理学方面的原理。

生物课

课程安排： 孢子

任课教师： Will Wright



教师简介： Wright老师在游戏业界是非常著名的人物，他是大名鼎鼎的《模拟人生》《模拟城市》系列（不含4代及梦之都）及《孢子》的制作人，人们亲切的称他为“模拟人生之父”。他在2008年制作推出的游戏《孢子》，根据达尔文的进化论，通过游戏讲述了生命的发展历程，成为生物学领域少有的出色游戏。

课程简介： 《孢子》讲述的一个从单细胞水中生物开始，经历细胞阶段、生物阶段、部落阶段、星球阶段，直到太空阶段的生命演变历程。初期阶段是基本符合达尔文进化论的，后期基本则以征服为主。最主要的是，这款游戏可以DIY各阶段的生物，并用DNA片段进行升级，这个功能可以让学生们自己动手制作各种生命体，制作出的各种生命体的属性也不尽相同。弱肉强食、优胜劣汰的进化观点便如此“润物细无声”地被大家接受。

历史课

课程安排： 皇帝——龙之崛起

任课教师： 女娲



教师简介： 盘古开天，女娲造人。在中国的传统神话中，女娲娘娘一直被看做是所有华夏人共同的母亲，女娲不仅仅造人，而且还用五色石补天帮人类度过劫难。女娲温柔善良勇敢正直，在《皇帝——龙之崛起》中，女娲作为祖先类英雄，将陪伴玩家度过整个游戏过程，因此聘请女娲当历史课的老师自然是实至名归了。

课程简介： 《皇帝——龙之崛起》这款游戏的时间跨度非常长，横跨了夏、商、周、秦、汉、隋、唐、北宋等朝代。游戏的一大特色就是风水说，我们总是将风水理解为封建迷信，其实风水是有很多科学依据的——套用现在的时髦词就是“环境改造科学”，什么地方适合建什么样的建筑才能达到和谐统一，是十分有趣的设定。至于其他的特色就不一一说明了，如动物、英雄、信仰等，都很有文化及历史特点。让我们在课程中一起学习体会吧。最后，你见过哪款模拟建设经营类的游戏可以对战吗？《皇帝》就可以。

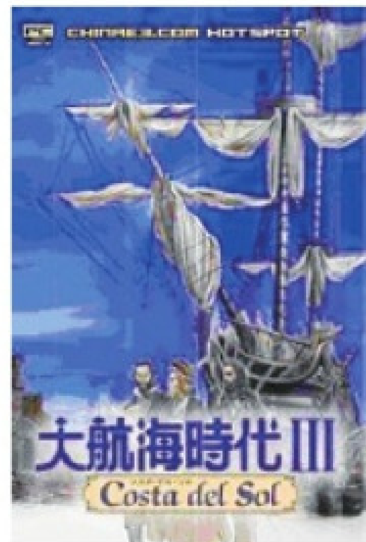
地理课

课程安排： 大航海时代3

任课教师： 拉孟

教师简介： 时光追溯到大航海的时代，一位英勇的船长带着他的船勇敢地划破了雾夜的沉寂，驶向大海深处，这位船长就是拉孟。拉孟老师祖籍葡萄牙，其父在寻找通往印度的航路时去世了。年轻的拉孟继承了父亲的遗志，最终完成了围绕地球一周的壮举，年事已高的拉孟决定金盆洗手退位让贤，将自己的事业让给小儿子继承，而拉孟则因其冒险中积累了丰富的知识而被聘为游戏学院的荣誉地理老师。

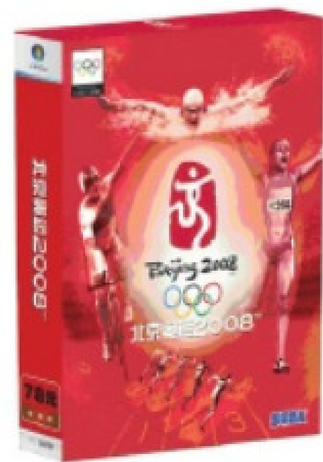
课程简介：要说与地理有关的游戏，毋庸置疑，肯定是大航海时代系列，而对世界地理诠释得最完美的，当之无愧就是《大航海时代3》了。游戏增加了陆地探索功能，让我们可以更加直观找到各种地理奇观及地理大发现，尤其是对各国内陆城市的位置、各种遗迹、动植物发现地的定位，相当准确。不仅如此，随着游戏的进行，达伽马越过好望角、哥伦布发现美洲、麦哲伦环游地球一周等事件会相继发生。地理不仅仅是海洋，还包括陆地、国家和城市。与其死记硬背地理课本上的那些枯燥文字，倒不如在大航海时代3中扬帆驰骋。



体育课

课程安排： 北京奥运2008

任课教师： 刘鹏



教师简介： 国家体育总局局长、2008年北京奥运会中国体育代表团团长刘鹏，是我院特聘的荣誉体育教师。在2008年北京第二十九届奥运会上，中国健儿们顽强拼搏，一举夺得金牌榜第一的位置，创下了中国代表团奥运会历史上的最好成绩，这里面也有刘鹏团长的辛劳和汗水。同时作为体育总局的局长，自然对各种体育项目了如指掌，能够邀请到刘鹏团长出任本院的体育老师，实为我院的荣幸！

课程简介： 《北京奥运2008》这款游戏中包含已获得国际奥委会授权的10个大项、36个小项的奥运会比赛项目，包括田径、游泳、皮划艇、自行车、体操、柔道、摔跤、乒乓球、射击、射箭等。虽然不是全部项目，也足够我们学习一番了。游戏场景皆是取自真实的鸟巢、水立方等场馆，而且游戏中还采用了真人动作捕捉技术，使运动员的各种动作更加栩栩如生。虽然不是人人都能作为运动员参加奥运会，但是奥林匹克“更高、更快、更强”的精神，会永远激励着我们不断挑战自我、超越自我，追求更高的境界！而这不正是体育所赋予我们的精神财富吗？当然仅有理论学习是不够的，在我们游戏之余，还是要走出去，多参加体育活动才是！

音乐课

课程安排： 英雄传说5——海之槛歌

任课教师： 弗特



教师简介： 弗特老师出自马克贝因乐团，是一位六弦琴演奏师。他的音乐才能出类拔萃，虽然在演奏出来之前会在心中反复思考因此造成行动较慢的倾向，但是却养成了沉稳认真的性格。最大的愿望是想成为一名像祖父马克贝因一样演奏出感动人心乐曲的音乐家。

课程简介： 就如同优美的旋律能够洗涤人们的心灵一样，哀伤的乐曲能使人热泪盈眶，在某些时候，“音乐”会对我们产生更大的影响——取自《英雄传说5——海之槛歌》。是的，《海之槛歌》就是一款与音乐有关的游戏，游戏中的音乐无处不在。每首音乐在特定的场景中，总会与玩家产生共鸣。在游戏中我们也能学习到各种乐器的声音及多乐器配合合奏，不仅如此，一些游戏发烧友及音乐达人，将游戏中的音乐提取出来谱成了曲子供大家演奏，可见这款游戏的音乐魅力是多么的深厚！P

无奖竞猜：看图识游戏

这是一次对你游戏数量的挑战，对你眼力和记忆的考验。通过这些从游戏中单独提出来的货币、足部和场景，来重新认识一下这些我们熟知的游戏吧。千万不要偷看答案哟！

货币

金钱不是万能的，没有钱却是万万不能的。“钱”这个概念在游戏中有着重要的地位，不但可以用来进行买装备、造建筑、学技能等常规活动，有时也可以用来实现“买命”这样超现实的目的。游戏中“货币”已经成为“理所当然”的存在，却又因为太常见而往往被忽略，下面这些游戏中形状、颜色、表现方式各异的“货币”，你能认出多少？



货币答案：

1：《轩辕剑外传——汉之云》——汉字的金。
2：《模拟人生》系列——美元符号的变形。
3：《超级玛丽兄弟》——100金币可以奖励一条命。
4：《暗黑破坏神 II》——金币按钮，点它可以进行金币操作。
5：《孤岛惊魂2》——用来买枪的钻石。
6：《石器时代》——这个时代，石头就是钱。
7：《魔兽争霸 III》——金矿数量竟是方孔钱。
8：《塞尔达》系列——海拉尔世界中的卢比。

足部

《老子》中说“千里之行，始于足下”；科幻大师威尔斯回顾童年生活时说“当从地下室狭小的气窗向外观望时，所看到的是各色各样的鞋子与靴子，仿佛世界就是由那些代表各种社会身份的鞋子和靴子组成的。”《少林足球》里大师兄说：“你连鞋都没有，那不就是咸鱼一条啦，学人家讲理想。”俗话说“不怕山高，就怕脚软。”足部和面部的重要性不相上下，可是你也许认得出每个人的脸，却不一定能猜得出他的脚……







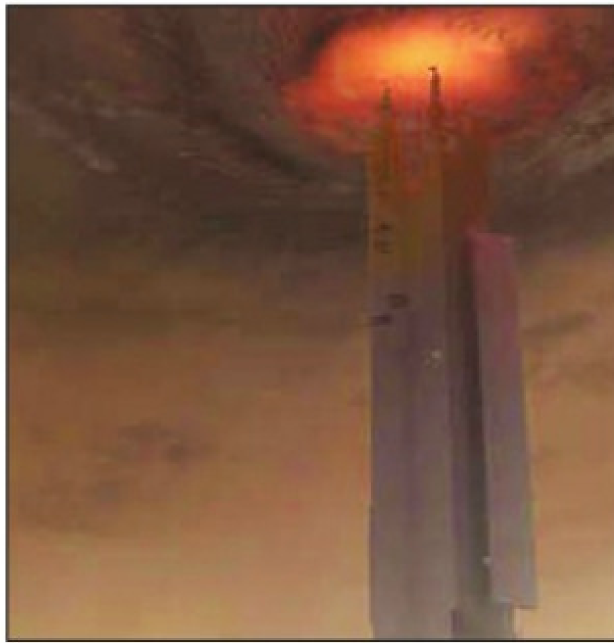

足部答案：

1、《镜之边缘》——酷跑女主角费思 。
2、《波斯王子4》——丢了驴的男主角。
3、《索尼克》系列——刺猬索尼克。
4、《最终幻想10》——尤娜（Yuna）的恋人泰达（Tidus）。
5、《街头霸王》系列——印度瑜伽男达尔西姆。
6、《光晕2》——基因增强的士官长。
7、《仙剑奇侠传四》——红衣少女韩菱纱。
8、《合金装备》系列——雇佣兵Snake。

场景

各具特色的游戏场景是游戏背景和文化的载体之一，而游戏设计师的幽默和寓意，也常通过游戏中的一个小招牌、一家小店面、一张小广告来体现。也许你真的玩过这些游戏，还认真的打通了，但你注意到游戏中还有这样的东西么？也许身处游戏中的你，很容易识别这些建筑或者招牌，单独拿出来，你还能记住它们么？














场景答案：

1、《寂静岭》——李小龙店。
2、《半条命2》——17号城城塔。
3、《侠盗猎车4》——纽约的布鲁克林桥。
4、《辐射3》——友谊车站。
5、《大富翁8》——留宿对手的酒店。
6、《求生之路》——无偿献血广告牌。
7、《刺客信条》——陶器店。
8、《大航海时代4》——酒馆招牌。

答对1~8个：恭喜你，你是个理性的玩家，知道关注事物更重要方面。目标明确，不会被任何旁枝末节干扰。

答对9~16个：恭喜你，你是个有天赋的玩家，玩游戏的同时，还注意到一些别人注意不到的细节，也没有深陷其中本末倒置。

答对17~23个：恭喜你，你是个资深玩家，深入接触过大量游戏，并有着良好的记忆和分辨能力。

答对所有24个：你好，神。

大众影音之「欢乐篇」

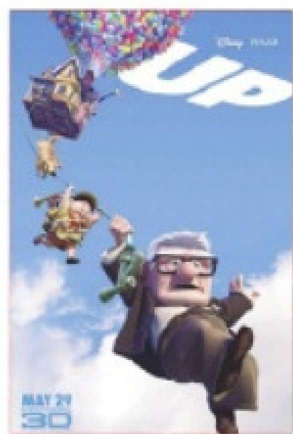
本次的欢乐很单纯，有单纯的逗乐，有单纯的恶搞，也有单纯到不知道原因的好笑。在天气逐渐热起来的日子里，让我们尽量放轻松，发出最简单的笑声。

《甜甜私房猫2》



又名起司猫，根据全彩漫画《Chi's Sweet Home》改编。这只萌萌的小虎斑已经家喻户晓了，看那各种各样的桌面、表情、玩偶等等，就能知道它的受欢迎程度。去年播出的动画第一季共104集，但每集只有短短两三分钟还是未能让人尽兴。如今“小起”带着招牌笑容回来了，即使你不是一个养猫人，也会被它的单纯、乖巧、好奇心萌到一塌糊涂。

《飞屋环游记》



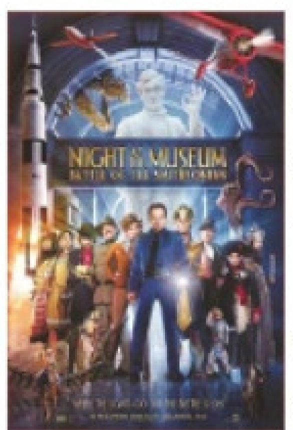
虽然有些不客观，但我还是要说：皮克斯出品，必属精品。这次的3D动画片是皮克斯的第十部动画长片，也是皮克斯首部3D作品。本片在第62届戛纳国际电影节上作为开幕电影首映，这是这个顶级电影节上首次由动画片开幕。本片由曾经导演过《怪兽电力公司》的彼特·道格特执导，讲述一位78岁老人和一个9岁小男孩共同冒险的故事。一幢靠气球飞起来的房子，一对古怪的老少组合，注定展开一段不寻常的奇妙冒险。

《宿醉》



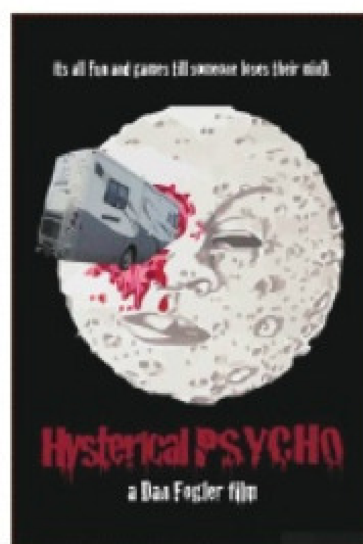
本片是《重返校园》导演托德·菲利普斯执导的最新喜剧，描述一个发生在拉斯维加斯的离谱单身派对故事。一个即将举行婚礼的新郎和三个伴郎在一晚上派对中酩酊大醉，第二天醒来，伴郎们却发现新郎失踪。为了找到新郎，让婚礼顺利进行，他们必须回忆起喝醉的那晚上发生了什么事，然而回忆越多，麻烦就越多……男人加酒精，这种化学反应总是能带来笑料，正如海报中所说：有些男人就是无法驾驭酒精。

《博物馆奇妙夜2》



2006年的《博物馆奇妙夜》曾为福克斯赚取了2.5亿美元的本土票房，这次作为续集的《博物馆奇妙夜2》，仍由第一集的导演肖恩·利维执导，本·斯蒂勒主演。本集的故事发生在世界上最大的博物馆群——华盛顿史密森尼博物馆群中，而在这次复活的人物阵容堪称豪华到爆，林肯、拿破仑、伊凡四世、法老王等等大人物同场大会战，场面绝小不了。

《疯狂的精神病患者》



这部B级恐怖喜剧是演员出身的丹·福勒的导演处女作，讲述的是一群演员在野营时发生的故事。片中月亮的潮汐运动产生的巨大能量，可以使人不受控制而变得疯狂，同行的13个人中就有一人就被这邪恶的能量所控制而开始杀害同伴。影片模仿50年代的恐怖片风格，掺杂希区柯克式的悬疑和推理、磨坊电影式的暴力和色情，甚至还有《菲力猫》的怪异黑白动画，这当是怎样的欢笑恶趣味啊……

《糊涂英雄传》



这是由英国《小不列颠》主演Matt Lucas与美国《这不是斯巴达》主演Sean Maguire同台联手演出魔幻荒诞喜剧。一个要去拯救世界小队，队员包括自恋的平民剑侠、忠诚却愚蠢的“巨人”、没有法术的法师、美貌风骚女异教徒，还有不知道会什么的同性恋。他们说着现代化的对白，打着无厘头的架，演出一幕幕白痴般的剧情。评价它为“恶搞版的网游”再合适不过了。

Placebo《Battle For The Sun》



这是Placebo的第六张录音室作品，距上一张专辑发行时隔3年，也是乐队在鼓手Steve离队及结束了和Virgin公司的合约后的产物。Placebo一词取自拉丁语，本意为“令人愉快”，本次专辑的同名主打曲目《Battle For The Sun》中，那如同卡壳般不断重复的单词，也真的做到了“令人愉快”。乐队妖艳主唱Brain说：这是乐队发行的第一张“讲故事”的专辑，希望大家听的时候注意领会歌词。

大众影音之「战斗篇」

本次的战斗基调回到最原始的打打杀杀，熟悉的名字、熟识的面孔以及那些熟到烂的桥段。即使老套，即使没有悬念，我们依然兴趣不减，这就是战斗的魅力吧。

《龙珠改》



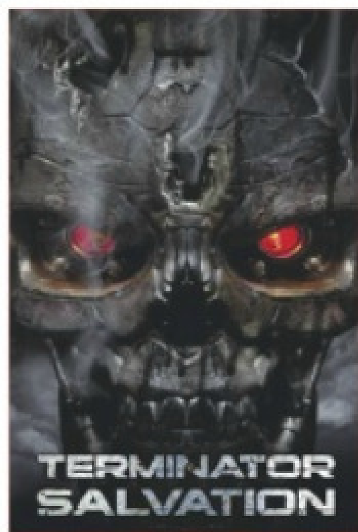
龙珠复活！《龙珠Z》第一话出现在1989年，为了纪念神作20周年，今年全新的《龙珠改》开始放映。还是当年那个故事，孙悟空、龟派气功……一个都没有少，只是利用这20年出现的新技术，让龙珠变的更加现代鲜艳了。剧情上，《龙珠改》在之前的基础上进行再编集和再收录，使之剧情更紧凑也更贴近漫画。加上16：9的宽频，全新的OP、ED和配音，新时代龙珠当是新时代的风貌。

《战国BASARA》



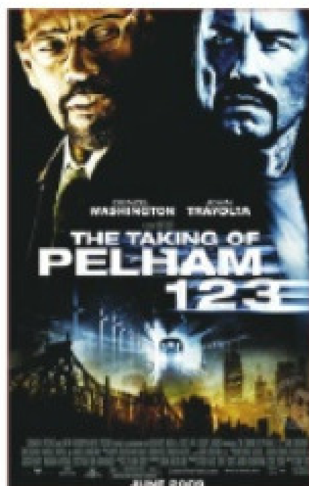
这是由人气游戏《战国BASARA》改编而成的动画作品。原作是2005年发行的以日本战国为背景题材的PS2动作游戏，其中华丽的人设、爽快的作战及热血又爆笑剧情都在本次动画中再现。此次的改编由曾制作《攻壳机动队》《Innocence》等大作的动画制作公司Production I.G完成，担任监督的是川崎逸郎，声优队伍更是强大，相信不会让众游戏迷们失望。

《终结者：救世军》



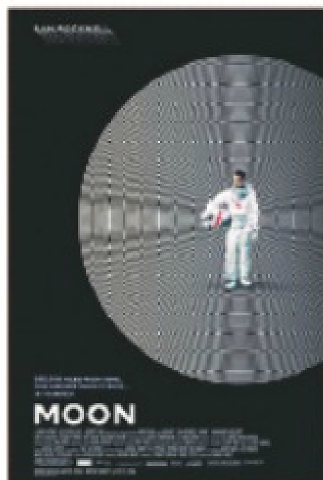
从1984年詹姆斯·卡梅隆创造终结者到现在，已经足足25个年头了。这期间不单衍生出各式各样的影视作品，关于“终结者”的漫画、游戏和玩具也层出不穷。本次的《终结者——救世军》被认为是《终结者》系列电影中“新三部曲”的开篇，故事发生在后启示录时代的2018年，也就是约翰·康纳被T-850杀害的14年前。本次的约翰·康纳的扮演者是“蝙蝠侠”，克里斯蒂安·贝尔，而我们熟知的前任“终结者机器人”，现在的加州州长阿诺·施瓦辛格将在片中客串出场。

《骑劫地下铁》



这部影片改编自1974年约瑟夫·萨金特执导的同名影片，由奥斯卡得主丹泽尔·华盛顿和“变脸”约翰·特拉沃尔塔两大重量男星联袂出演。一帮劫匪在约翰·特拉沃尔塔的领导下，劫持了一班地铁，以全体乘客的生命换取巨额赎金。丹泽尔·华盛顿扮演的警探代表政府与歹徒谈判，并协助调查。两个硬派大叔首次同台飚戏，期待值爆升。这次的翻拍保留了70年代老版中斗智为主的特点，同时也加重了动作戏的成分，高科技手段下的追车和枪战贯穿全片。

《月球》



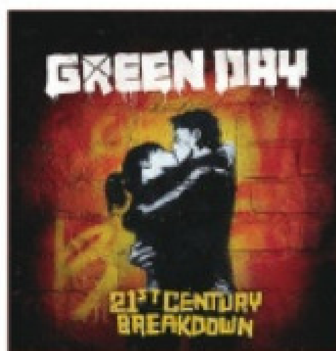
本片是英国导演邓肯·琼斯的处女作，他是有着“摇滚变色龙”之称的英国老牌摇滚明星大卫·鲍伊的儿子。男一号则由曾获得柏林电影节影帝的山姆·洛克威尔担任，他在片中饰演一个名叫山姆·贝尔的工人，在月球基地采集矿产。3年来，山姆一直独身生活在远离故乡的月亮上，陪伴他的只有一个机器人。任期将满，就快可以回到日思夜想的地球，回到家人身边时，山姆在一次事故中发现了一个和自己长得一模一样的人类。月亮上到底发生了什么事，又隐藏着怎样的秘密呢？

《夺命岛》



这是一个看似悠闲的小岛，也是女主人公Abby的家乡。7年前，岛上发生了一系列命案，7个人被一个连环杀手谋害，其中包括Abby的母亲。如今Abby的死党要回到岛上举办婚礼，大家沉浸与一派欢庆中，将不愉快抛诸脑后。然而凶杀再度上演，岛上的人一个接一个死去。25个嫌疑人，谁才是凶手？这就是这部CBS新剧讲述的故事。不是推理剧，更不是情感剧，不用关心谁死谁活，也不用关心谁爱谁恨，单纯的来玩猜凶手游戏吧！

Green Day 《21st Century Breakdown》



这张Green Day新专辑，距乐队上一张获得了格莱美以及MTV七项大奖专辑《American Idiot》的发行已有5年了，本次新专辑收录了Green Day的16首全新歌曲，乐队将它们分成了三个部分：“英雄与反对者”“圣女与神棍”“马靴与手雷”，乐队主唱Billie Joe Armstrong称这张新专辑是一次来自死硬派朋克的音乐宣言，更是对传统经典摇滚乐的致敬。P

大众影音之「温情篇」

本次的温情不分年龄，少女有少女的温婉，大叔有大叔的深情。本次的温情也不分场合，可以是公路，也可以是餐厅。本次的温情还不分人群，它可以存在与朋友、同事、情侣乃至陌生人间。

《轻音少女 K-ON》



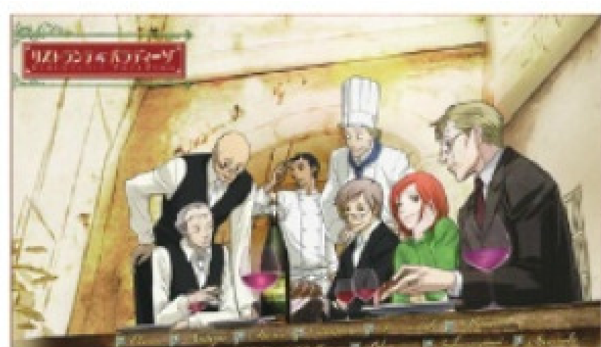
这部由四格漫画改编的动画，讲述的是一个四人女子组合在一个即将废弃的轻音乐部从零开始展开音乐活动的故事。4位女主角的姓都取自音乐组合P-MODEL，而其他角色的姓则取自摇滚组合The pillows。4个女孩分别担任主唱兼吉他手、贝斯手、键盘手和鼓手，她们对音乐的爱也激起了观众们对音乐的兴趣，随着动画的放映，诸多博客和论坛掀起一片乐器学习与交流的大潮。

《谢利》



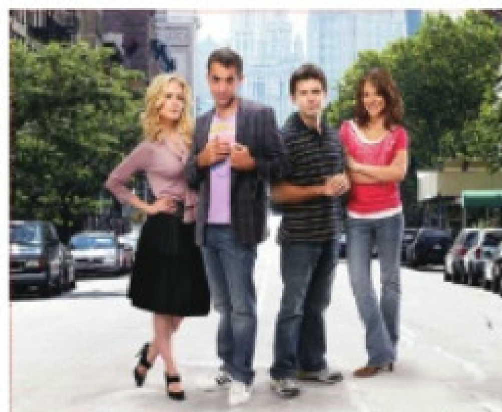
影片根据法国作家科莱特1920的小说改编，讲述一个中年“交际花”和一个富有男青年之间的忘年爱情故事。主演米歇尔·菲佛今年已经年过50，活跃在大银幕上近30年，出演过《纯真年代》《发胶》等影片。而与她演对手戏的鲁伯特·弗兰德则是出生于1981年的英国小伙子，他曾演过约翰尼·德普的情人，也是影片《傲慢与偏见》中的威肯先生。

《天堂餐馆》



《天堂餐馆》原是一部以罗马的餐厅为舞台的漫画，作者为小野夏芽。负责执导该动画的是曾执导过《最终兵器少女》等作品的加赖充子，声优有山野井仁、立川三贵、黑田崇矢等人。这个满是中年眼镜男的作品，在充斥着萝莉、伪娘的甜腻时代，多少给了大叔控们一点安慰。美味料理，欧风绅士，食客心动，看客心动。

《丘比特》



其实这个ABC的新剧，曾在10年前出现过，只是当时不幸被砍掉了……10年之后，编剧罗伯·托马斯又带着爱神丘比特回来了。本片讲述的故事也与前作大同小异：一位寻常男子坚称自己是爱神丘比特，只有在人间成就一百对永远幸福的情侣，才能回到自己的故乡——奥林匹斯山。于是每集中不同的情侣们被丘比特折腾的温情甜蜜又带着笑料，然而丘比特自己却被认为有心理疾病而送去治疗，他和迷人的心理医生也将展开一段故事。

《不要回头》



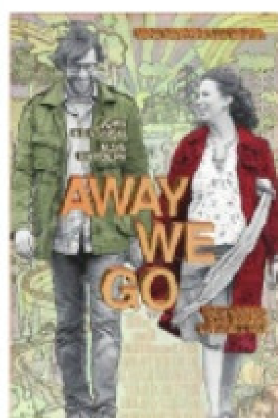
本片就是传说中的3个女人一台戏了，导演是来自法国的女导演玛丽娜·德·范，主演则有意大利“性感女神”莫妮卡·贝鲁奇和法国“最漂亮的女人”苏菲·玛索担任。故事在发生在一位有着两个孩子的母亲身上，身为作家的她，心理和生理的变化因何而起，自己到底是谁？两个国花级女星的首次合作，演绎一段似乎有些骇人的关于女人的故事。

苏打绿《春·日光》



这张专辑是苏打绿“韦瓦第计划”中的第一炮，这个预计历时两年的计划，灵感来源于协奏曲之父韦瓦第的小提琴协奏曲《四季》，整个计划以“春、夏、秋、冬”的四季主题呈现，首先发行的“春”属于温暖的民谣。专辑中除了《日光》《交响梦》这样完整单曲外，也有几段简短随意的哼唱和口白，作为一个整体来诠释“春”的概念。苏打绿主唱青峰曾说：“因为《小情歌》而喜欢上苏打绿的并不算真的喜欢苏打绿。”那么，这次就用这完整一季来感受真正的苏打绿吧。

《为子搬迁》



导演萨姆·门德斯（Sam Mendes）在《革命之路》的悲情之后，带来的新作是一部家庭公路爱情轻喜剧。片中的两位主演分别是来自情景喜剧《办公室》的约翰·卡拉辛斯基（John Krasinski）和NBC的王牌综艺节目《周六夜现场》的玛娅·鲁道夫（Maya Rudolph）。影片讲述一对夫妇，为了寻找一个合适的地方生子居住，而游遍美国的故事。亲情、爱情就在这两人旅途中轻松愉快地呈现。

北美PC游戏销量榜

（2009年4月26日～5月2日）
数据来源：NPD Group

名次	中文名	英文名	发行商
1	魔兽世界——巫妖王之怒	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
2	模拟人生2双豪华版	The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
3	求生之路	Left 4 Dead	Valve Software/Electronic Arts
4	魔兽世界——典藏版	World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
5	帝国——全面战争	Empire: Total War	SEGA
6	魔兽世界	World of Warcraft	Blizzard Entertainment
7	辐射三部曲	Fallout Trilogy	Interplay
8	半神	Demigod	Gas Powered Games
9	模拟人生2——公寓生活	The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
10	孢子	Spore	Electronic Arts

韩国网吧游戏排行榜

（截至2009年5月2日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	20.56%
2	突袭	Sudden Attack	10.39%
3	星际争霸	StarCraft	8.21%
4	魔兽争霸III	Warcraft III	6.54%
5	天堂	Lineage	6.00%
6	魔兽世界	World of Warcraft	6.00%
7	特种部队	Special Force	4.88%
8	FIFA Online 2	FIFA Online 2	4.30%
9	天堂II	Lineage II	3.87%
10	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	3.12%



玩家真的是上帝吗？

■榜评人 蓝星

服务行业有一句话，叫“顾客就是上帝”，在电脑游戏行业，则是“玩家就是上帝”。这话换通俗的说法，那就是——出钱的就是大爷。顾客出钱买商品或享受各种服务，玩家出钱买游戏或者点卡，可肯出钱的玩家就能成上帝吗？看了北美PC游戏销量榜，我心里堵得慌，看见“巫妖王之怒”这几个字在眼前晃，我就生气，暴雪、网易、九城，我看哪个都不爽，他们之间不论怎么勾心斗角、狼狈为奸或者一丘之貉，那是他们的事情。《魔兽世界》国内代理易主的风波，不论如何了结，受损的都是玩家。大爷出钱玩你的游戏，想当回冤大头上帝都不行，有什么比这对“上帝们”更具有讽刺意义？

《求生之路》（Left 4 Dead）目前还高居排行榜第三位，不过编辑部里的“喂僵尸热”已经开始退潮，不增加新地图，只是多了一个生存模式的话，是无法长时间吸引玩家的。之前大家联线打得不亦乐乎时，只有充满怨念无法逃生的大漠小虾躲在角落里说各种各样的怪话，现在不联机了，小虾闭了嘴，却又冒出了冰河，成天那里念叨——你说这些人咋就不喂了呢？俺还没有过瘾呢。实在招呼不起人，只好自己带着三个电脑耍子去也。

《求生之路》能够取得相当的成功，实际上给了游戏制作者和玩家很多启示，一款联机的枪战游戏也可以这样有新意，创意，才是一款游戏可以给玩家们留下深深烙印的基础。

《永恒之塔》在韩国大红大紫，在国内开服的时机也恰逢其时，不过它的运营前景暂时还无法看得很清楚，至少在目前，它必须真正过“严打外挂、杜绝外挂”这一关，否则一切无从谈起。

邮发代号：82-726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN